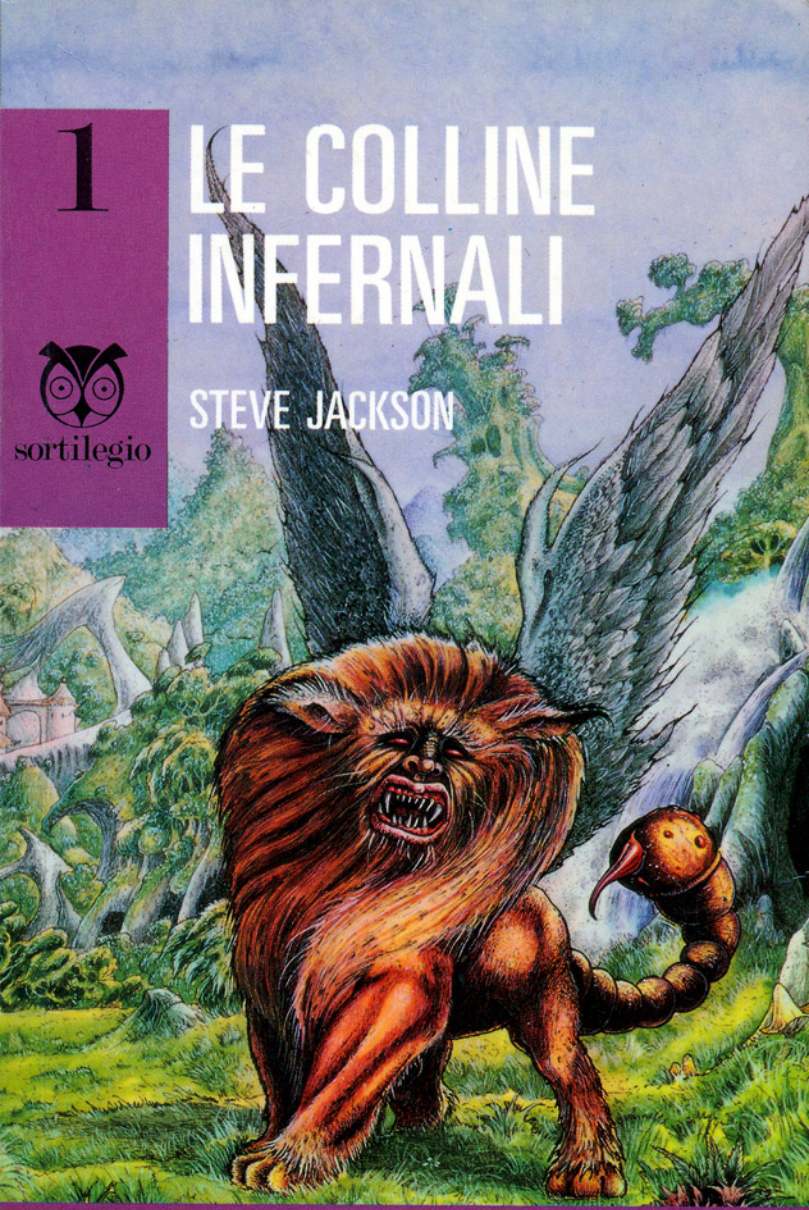
1

LE COLLINE INFERNALI

STEVE JACKSON

sortilegio



librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

A Ian Livingstone

Prima ristampa, dicembre 1988
Seconda ristampa, settembre 1989
Terza ristampa, luglio 1990

ISBN 88-7068-194-7
Titolo originale: «Sorcery! The Shamutanti Hills».
Prima Edizione: Penguin Books Ltd., London.
© 1983, Steve Jackson per il testo.
© 1983, John Blanche per le illustrazioni.
© 1987, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

LE COLLINE INFERNALI

STEVE JACKSON

illustrato da John Blanche
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628 Fax 772214

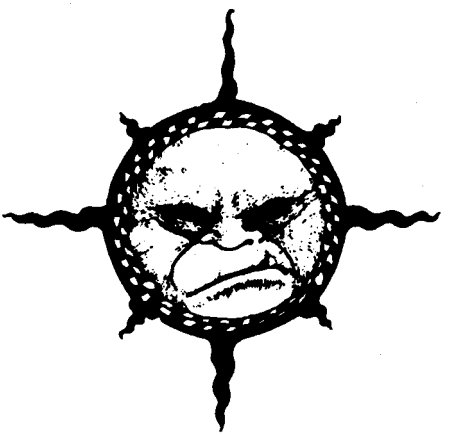
INDICE

Introduzione . . . . . pag. 7
Gioco semplice e gioco avanzato . . . . . » 9
Come affrontare gli avversari . . . . . » 10
Abilità, Resistenza e Fortuna . . . . . » 10
Combattimenti . . . . . » 12
Combattimento con più avversari . . . . . » 13
Fortuna . . . . . » 14
La Fortuna in combattimento . . . . . » 15
Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna. . » 16
Dadi alternativi. . . . . » 18
Per i maghi: come utilizzare le formule . . . . . » 19
Libra, la dea della giustizia . . . . . » 20
Equipaggiamento e provviste . . . . . » 21
La leggenda della Corona dei Re . . . . . » 22
Mappa del territorio di Kakhabad . . . . . » 26
Foglio d'Avventura . . . . . » 28
Le colline infernali . . . . . » 30
Libro della Magia. . . . . » 228
Qualche suggerimento . . . . . » 231

INTRODUZIONE

Stai per iniziare un'avventura epica: la ricerca della Corona dei Re. Questo viaggio ti porterà da Analand, la tua patria, attraverso il tormentato territorio di Kakhabad fino alla fortezza di Mampang, dove si trova la preziosa corona. Sarai tu l'unico protagonista di questo gioco, e potrai parteciparvi in veste di mago oppure di guerriero. Se scegli di essere un guerriero, allora userai un semplice sistema di combattimento che ti permetterà di affrontare le varie creature di Kakhabad in modo rapido ed efficace; se invece decidi di intraprendere l'arte della magia dovrai imparare un singolare sistema di formule magiche che difficilmente un altro librogame sarà in grado di offrirti. Come farebbe un vero aspirante mago dovrai *studiare* gli incantesimi di cui intendi servirti, e prima di avventurarti in questo viaggio dovrai memorizzare le formule che si trovano alla fine di questo volume. Non è necessario che le impari tutte, poiché solo un mago anziano sarebbe in grado di conoscerle tutt'e quarantotto; una conoscenza di appena sei incantesimi sarà sufficiente per iniziare l'avventura. Sia come guerriero che come mago il viaggio che ti attende sarà pericoloso: dovrai affrontare trappole, imprevisti e difficoltà di ogni genere, per non parlare dei combattimenti contro l'esercito di creature malefiche che faranno di tutto per impedirti di raggiungere il tuo scopo. Nel corso del libro potrai scegliere il sentiero da prendere, potrai decidere se combattere o scappare, in che modo risolvere diversi problemi. Se la morte ti coglierà do-

vrai ricominciare il viaggio daccapo; ma se darai prova di abilità e la fortuna sarà al tuo fianco potrai sopravvivere fino alla fortezza di Mampang.



GIOCO SEMPLICE
E GIOCO AVANZATO

I principianti potranno cominciare la loro avventura con il gioco semplice, cioè senza ricorrere alla magia. Le regole per combattere verranno date nei singoli libri di questo ciclo: un paio di dadi sarà sufficiente per permetterti di affrontare gli avversari con il solo aiuto di un'arma. I giocatori più esperti potranno far ricorso alla magia: quindi la loro abilità in combattimento sarà un po' limitata, poiché l'arma per loro più potente è la conoscenza delle arti magiche.
In realtà anche il gioco avanzato è facile da imparare, e i principianti possono benissimo decidere di giocare come maghi fin dall'inizio. Ma per imparare le formule bisogna perdere un po' di tempo, perciò il gioco semplice è indirizzato a quei giocatori che vogliono iniziare a giocare il più presto possibile.

COME AFFRONTARE GLI AVVERSARI

Prima di iniziare il viaggio devi compilare il tuo profilo personale. Più avanti troverai il Foglio di Avventura, una specie di registro nel quale riporterai tutti i dettagli della tua avventura. Dovrai segnare il punteggio di Abilità, Resistenza e Fortuna, da che cosa è composto il tuo equipaggiamento e gli oggetti e i tesori che troverai durante il viaggio. Poiché questi dettagli variano in continuazione ti conviene scrivere a matita, o fare qualche copia del Foglio di Avventura per poter giocare più di una volta.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado; se giochi come guerriero (il gioco semplice) aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio di Avventura. Se giochi come mago (il gioco avanzato) aggiungi solo 4 al

numero uscito e prendi nota del totale. I maghi combattono peggio dei guerrieri, ma bilanciano questa carenza con l'uso delle formule magiche.

Tira entrambi i dadi; aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza».

C'è anche una casella della Fortuna. Tira un dado, aggiungi 6 al numero uscito e segna il totale nella casella «Fortuna».

Per motivi che ti saranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso dell'avventura. Dovrai tenere un registro preciso di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi *iniziali:* anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità, Resistenza e Fortuna, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale (se non in rare occasioni, ma in questo caso ti verranno date istruzioni particolari).
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada e la tua generale attitudine al combattimento; più alto è, meglio è. Il punteggio di Resistenza indica la tua forza, la volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la buona salute. Più la tua Resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. Il punteggio di Fortuna indica se sei una persona fortunata o sfortunata. La Fortuna e la magia giocano un ruolo importante nella vita dell'universo immaginario che stai per esplorare.

Combattimenti

In diverse parti del libro ti troverai a dover combattere con creature di vario genere. Avrai anche la possibilità di scappare; ma se non vuoi farlo o se decidi di attaccare, dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.

Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli avversari» che si trova sul Foglio di Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta in volta, quando incontrerai una creatura ostile.

Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i totali della vostra Forza d'Attacco sono uguali, siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.
4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi oltre).

5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi oltre).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per la Fortuna se te ne sei servito (vedi oltre).
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Combattimento con più avversari

Se ti capiterà di incontrare più di una creatura, segui le indicazioni che ti verranno date in quel particolare combattimento. Talvolta dovrai trattarle come un singolo avversario, altrimenti le combatterai una alla volta.

Fortuna

Nel corso di quest'avventura potrà capitarti di affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta) e avrai la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per ottenere un esito favorevole. Ma attenzione! Tentare la Fortuna è sempre pericoloso, e se sarai sfortunato le conseguenze potranno essere catastrofiche.

Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è uguale o minore del tuo punteggio di Fortuna, allora sei *fortunato* e il risultato andrà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore della tua Fortuna, allora sei *sfortunato* e verrai penalizzato. Questa procedura viene chiamata: «Tenta la Fortuna». Ogni volta che tenterai la Fortuna dovrai sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna totale.

Puoi renderti conto fin d'ora che più farai affidamento sulla Fortuna più rischi correrai.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verrà chiesto di tentare la Fortuna e ti sarà detto cosa ti capiterà in caso di buona o cattiva sorte. Comunque durante i combattimenti avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna: o per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, o per minimizzare gli effetti di una ferita ricevuta.

Se hai appena ferito l'avversario puoi tentare la Fortuna come indicato sopra: se sei fortunato la sua ferita diventa grave e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua Resistenza, ma se sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrargli 2 punti di Resistenza puoi toglierne solo 1).

Se invece sei tu che sei rimasto ferito, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare il colpo: se sei fortunato riesci ad attenuarlo e guadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi un altro punto di Resistenza.

Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo ogni volta che tenti la Fortuna.

Come recuperare Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità

L'Abilità non subisce notevoli variazioni nel corso dell'avventura e solo di rado ti verranno date indicazioni per aumentarla o diminuirla. Un'arma magica potrà aumentare la tua Abilità, ma tieni presente che puoi usare solo un'arma alla volta! Non puoi pretendere di guadagnare 2 punti di Abilità solo perché possiedi 2 armi magiche. L'Abilità totale non deve mai superare quella *iniziale* a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

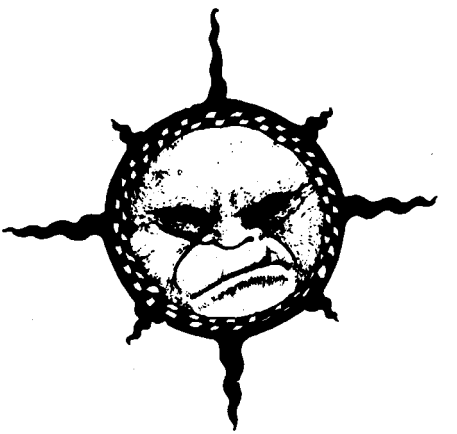
Resistenza e provviste

Il punteggio di Resistenza varierà molto nel corso dell'avventura, specialmente quando combatterai contro dei mostri o quando intraprenderai azioni difficoltose. Quando sarai vicino alla meta il livello di Resistenza potrà essere pericolosamente basso, perciò stai attento! Ti metterai in viaggio con provviste equivalenti a due pasti. Potrai fermarti a riposare e a mangiare solo quando le istruzioni ti autorizzeranno, e potrai fare solo un pasto alla volta. Quando mangi recuperi Resistenza per un certo numero di punti; ricordati che il viaggio è lungo, quindi fai attenzione ad usare saggiamente le tue provviste.

Ricorda anche che la Resistenza non deve mai superare quella *iniziale,* a meno che non ti vengano date istruzioni particolari.

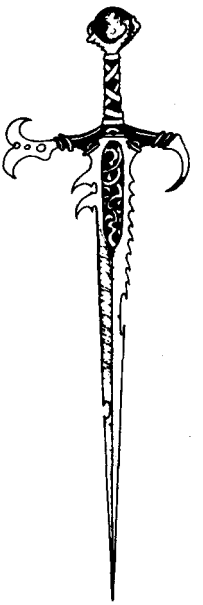
Fortuna

La Fortuna aumenterà nel corso dell'avventura quando sarai particolarmente fortunato: ragguagli più precisi ti verranno dati quando ciò accadrà. Ricordati che, come l'Abilità e la Resistenza, la Fortuna totale non può mai superare quella *iniziale* a meno che non ti venga indicato diversamente.
Abilità, Resistenza e Fortuna possono tornare al punteggio iniziale quando invocherai la tua dea (vedi oltre).



DADI ALTERNATIVI

Se non hai un paio di dadi a portata di mano puoi utilizzare quelli che vedi stampati in basso su ogni pagina del libro. Facendo scorrere rapidamente le pagine e fermandoti a caso potrai rimediare una «gettata di dadi». Se devi tirare solo un dado basati sulla figura di sinistra; se ne devi lanciare due somma i numeri delle due facce.



PER I MAGHI:
COME UTILIZZARE LE FORMULE

Se hai scelto di intraprendere questa avventura in veste di mago avrai la possibilità di servirti di formule magiche. Tutti gli incantesimi noti ai maghi di Analand sono riportati in fondo a questo volume nel *Libro della Magia* e prima di metterti in viaggio dovrai studiarli.

Ciascuna formula è individuabile da un codice di tre lettere; dovrai studiare e far pratica con questi codici finché non sarai in grado di identificare l'effetto che producono. Ogni volta che pronunci una di queste formule perdi punti di Resistenza. Ti verranno consigliate delle formule di base che ti permettono di cominciare a giocare rapidamente, ma bada che sono molto costose; un mago esperto le utilizzerebbe solo se si trovasse di fronte ad incantesimi che non conosce, o se non possedesse gli oggetti magici necessari per realizzare una formula più economica.

Troverai tutte le regole riguardanti l'utilizzazione di queste formule nel *Libro della Magia.*

Non dimenticare! Non potrai più consultare il *Libro della Magia* dopo aver iniziato l'avventura.

LIBRA, LA DEA DELLA GIUSTIZIA

Durante questa avventura la tua dea personale, Libra, veglierà su di te. Se le cose si mettono male puoi chiamarla in tuo aiuto, ma ricordati che nel corso di ogni avventura la dea ti aiuterà solo una volta. Supponendo che la invochi mentre attraversi le colline Shamutanti, la dea non ti ascolterà più finché non arriverai a Kharé.

Ci sono tre modi in cui potrà aiutarti:

Rivitalizzazione: puoi chiamarla quando vuoi per chiederle di riportare Abilità, Resistenza e Fortuna al loro punteggio *iniziale.* Per far ciò non troverai istruzioni nel testo; puoi chiamarla in qualsiasi occasione, ma solo una volta nel corso di questa avventura.

Fuga: in certi casi di pericolo il testo ti darà la possibilità di chiamare Libra in tuo aiuto.

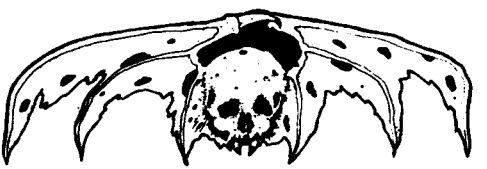
Neutralizzazione di maledizioni o malattie: la dea ti libererà da ogni maledizione o malattia che potresti aver preso durante il viaggio. Ciò non ti verrà indicato nel testo; potrai farlo quando vorrai, ma solo una volta per avventura.

EQUIPAGGIAMENTO E PROVVISTE

Ti metterai in viaggio disponendo dello stretto necessario: sarai in possesso di una spada e di uno zaino nel quale sistemerai il tuo equipaggiamento, composto da denaro, provviste e oggetti vari. Non puoi portare il *Libro della Magia,* poiché i maghi di Analand non possono rischiare che cada in mani sbagliate a Kakhabad; di conseguenza una volta in viaggio non potrai più consultarlo.

Appesa alla cintura porti una borsa contenente 20 Pezzi d'Oro, la moneta corrente in tutte le terre che dovrai attraversare. Questo denaro ti servirà per nutrirti, per trovare ricovero, per acquistare oggetti o per corrompere qualcuno, e 20 Pezzi d'Oro non dureranno a lungo. Sarà quindi opportuno che recuperi dell'altro denaro nel corso del viaggio.

Trasporti anche provviste (cibo e bevande) sufficienti solo per 2 pasti. Ti accorgerai ben presto che in queste terre il cibo è molto prezioso, quindi stai attento a come lo usi.



LA LEGGENDA DELLA CORONA DEI RE

Centinaia di anni fa, in un tempo oggi chiamato la notte dei secoli, intere regioni del mondo erano ancora inesplorate. C'erano comunque alcune aree civilizzate, ognuna con la propria razza e cultura. Una di queste regioni era Kakhabad, una terra misteriosa ai confini del mondo.

Sebbene vari capi supremi ci avessero provato, Kakhabad si era rivelata impossibile da governare. Diversi tipi di creature malefiche, obbligate dalle genti dei paesi più civilizzati che si erano insediate al di là della Sierra Zanzunu, si erano anno dopo anno riunite a Kakhabad, che divenne conosciuta come il covo dei vermi in capo al mondo.

Dal giorno in cui Chalanna il Riformatore, proveniente da Femphrey, scoprì la Corona dei Re, civiltà e ordine si diffusero in tutto il resto del mondo conosciuto. Grazie a questa, Chalanna divenne imperatore del più vasto impero del mondo orientale poiché questa corona magica, dotata di misteriosi poteri, conferiva al suo possessore qualità soprannaturali in materia di giustizia e di comando. Ma Chalanna non aveva mire espansionistiche, preferiva piuttosto fondare degli stati pacifici a immagine di Femphrey. Così, nella sua saggezza, passò la leggendaria corona a tutti i sovrani dei reami contigui che, uno dopo l'altro, diventarono pacifici e prosperi con l'aiuto dei magici poteri della corona.

La strada era aperta. Ogni monarca avrebbe posseduto la corona per un periodo di quattro anni durante i quali avrebbe instaurato l'ordine nel regno e sarebbe entrato a far parte dell'Alleanza di Femphrey. Ben presto i regni di Ruddlestone, Lendeland, Gallantaria e Brice beneficiarono della corona e fecero immediati progressi, e guerre e contese divennero del tutto sconosciute.

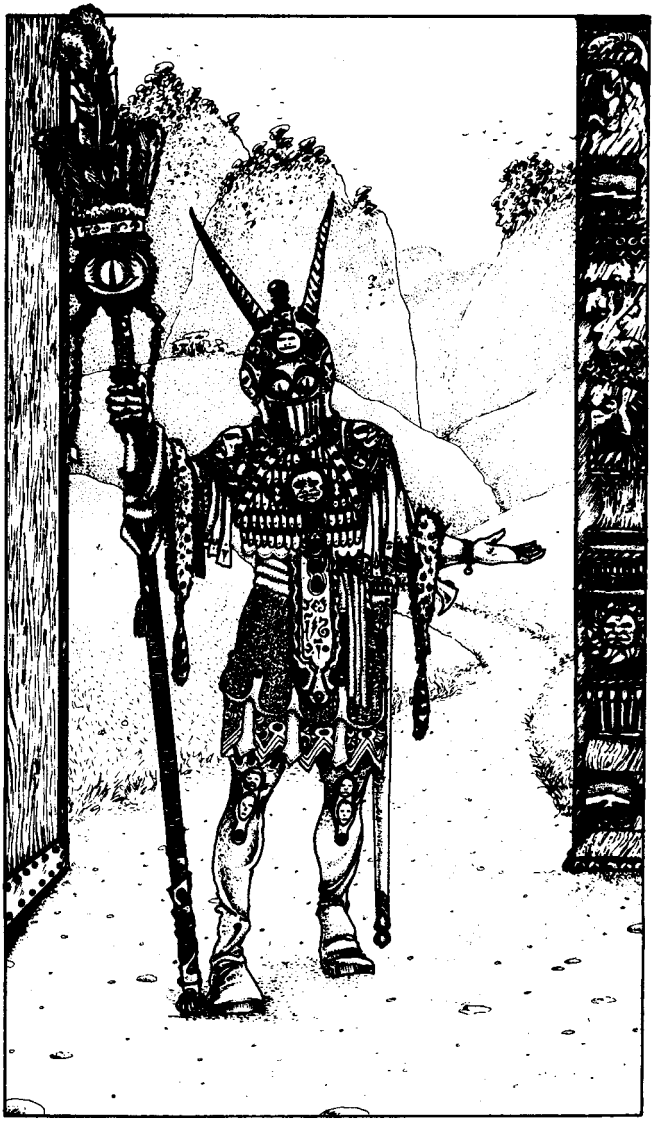
A tempo debito il re di Analand ricevette la corona nel corso di una cerimonia solenne e, da quel giorno in poi, lo sviluppo di Analand fu assicurato. Nessuno poteva dire per quale prodigio la corona procurasse effetti così benefici sull'intera nazione. Qualcuno sosteneva che era per ispirazione divina, qualcun altro diceva che il suo potere risiedeva nella mente di chi la portava, ma una cosa era chiara: i suoi effetti erano indiscutibili.

Il re fu il primo a scoprire che la corona era sparita. Rubata dall'uomo-uccello, venuto in una notte senza stelle, la corona era sulla strada di Mampang, nel tormentato territorio di Kakhabad.

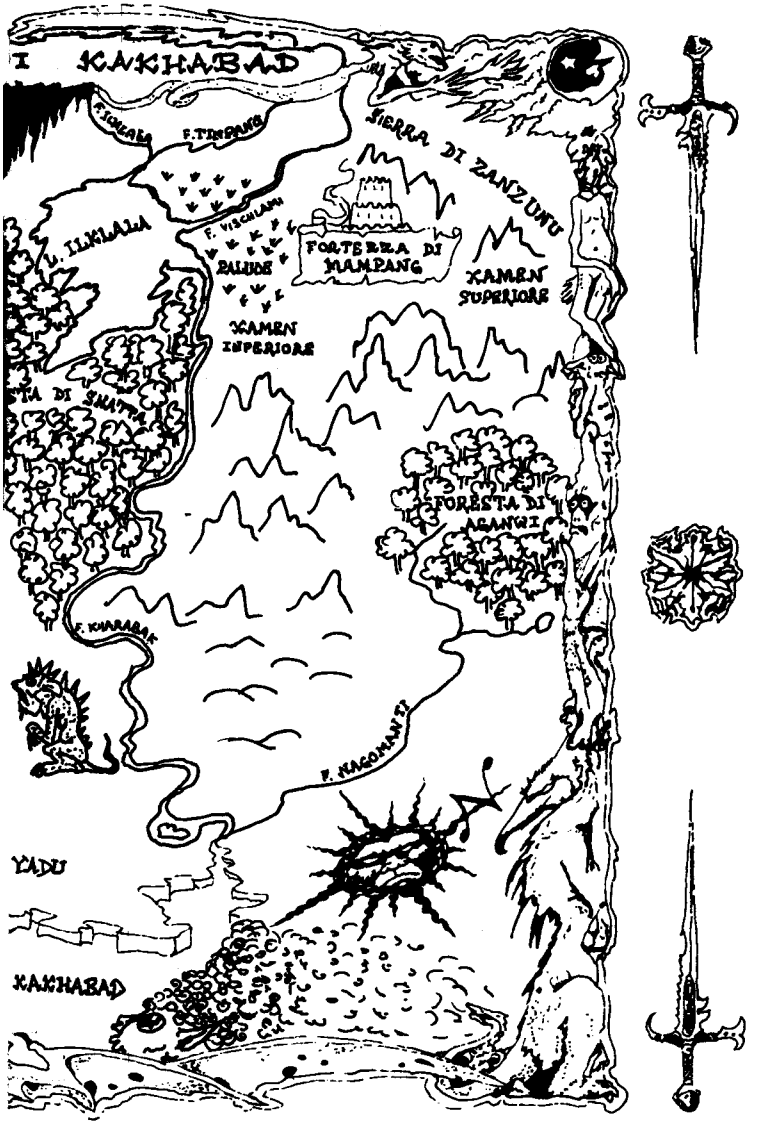
Dalle Baklands arrivarono notizie che la corona era stata portata dall'arcimago di Mampang, che ambiva diventare il padrone di Kakhabad.

Kakhabad era una terra pericolosa, ma non costituiva in sé una grave minaccia per i regni circostanti. La mancanza di leggi comportava l'assenza di un esercito e le lotte interne tenevano costantemente occupata la popolazione. Ma la Corona dei Re avrebbe permesso di ristabilire l'ordine e Kakhabad sarebbe potuta diventare un nemico mortale per tutti i reami membri dell'Alleanza di Femphrey. Inoltre, l'onta subita da Analand a causa della perdita della corona fu tale che

tutti i benefici conseguiti durante i due anni trascorsi sotto il suo potere si trovarono ben presto ridotti a nulla: legge, ordine e morale non venivano rispettati, il re perse la fiducia dei suoi sudditi e la popolazione di regni vicini divenne sospettosa; c'erano addirittura voci di una possibile invasione.
In questa situazione rimaneva una sola speranza: che qualcuno, dotato di un'energia tale da permettergli di sopravvivere al viaggio, si mettesse in cammino fino a Mampang per recuperare la Corona dei Re e dissolvere la terribile maledizione.
Ti sei offerto volontario per questa ricerca, e la tua missione è chiara: devi attraversare Kakhabad e arrivare alla fortezza di Mampang per impadronirti della preziosa corona.



TERRITORIO
MAURITATIA
F. LIMIE
L. LIMIE
BARLANDS
SIGNORI DI DAJDU-BAR
STEPPE DI MATTA-BAR
C. MOOR
KHARE
COLLINE
F. TIBAZI
SHAMUTANTI
ALBI
PORTA DI CANTOPANI
ANALAND
DAJDU-LAEY
BOSCO DI GLENDERRY


I KAKHABAD
F. SCHIALA
F. TINPANG
SIERRA DI ZANZUNU
L. ILKLALA
F. VISCHLANN
PALUDE
FORTEZZA DI MAMPANG
KAMEN SUPERIORE
KAMEN INFERIORE
TA DI SHATTA
FORESTA DI AGANWI
F. KHARARAK
F. KAGOMANTI
YADU
KAKHABAD

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ Punteggio iniziale	RESISTENZA Punteggio iniziale	FORTUNA Punteggio iniziale

ORO E PREZIOSI	PROVVISTE

EQUIPAGGIAMENTO E ALTRI OGGETTI

VANTAGGI, PENALITÀ, MALEDIZIONI, ECC.

INDIZI E NOTE

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =
Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =	Abilità = Resistenza =

LE COLLINE INFERNALI

1

Ti svegli all'alba: dopo esserti vestito, fai una colazione a base di pane e latte di capra e raccogli le tue cose. Fuori, nel piccolo avamposto, c'è già movimento: le donne escono per fare il bucato o per preparare da mangiare, mentre le sentinelle si danno il cambio.
Ti senti osservato mentre lasci la capanna e ti dirigi verso le mura: gli abitanti della frontiera non ignorano la tua missione ed un gruppetto di persone ti segue a breve distanza per augurarti buon viaggio.
Davanti a te si erge la Porta di Cantopani. Costantemente vigilata dagli Uomini-Lince, guerrieri dotati di un particolare potere di visione telescopica, questa Porta è l'ultimo punto di passaggio tra Analand e Kakhabad.
Per l'ennesima volta controlli l'equipaggiamento: soddisfatto che tutto sia in ordine fai un cenno al sergente degli Uomini-Lince. Costui solleva lo sguardo a una sentinella appostata in cima alla Porta, dalla quale riceve il segnale di via libera, e dà l'ordine di farti passare. Allora un battente si apre e per la prima volta puoi ammirare le colline Shamutanti, la prima tappa del tuo viaggio.
Il sergente avanza verso di te e ti stringe la mano. «Non ti auguro buon viaggio» dice, «perché ciò che ti attende non prevede nulla di buono. Kakhabad è una terra piena di pericoli, ma questo lo sapevi già ed è inutile ripeterlo. Prendi il sentiero che porta dritto a Cantopani; è una piccola colonia di commercianti, che

raggiungerai dopo un'ora di cammino, ma fai molta attenzione perché la maggior parte di questi sono ladri e furfanti. A partire da Cantopani ci sono tre strade che passando per Birritanti arrivano a Kharé, città portuale situata sul fiume Jabaji. Da qui in poi dovrai attraversare le Baklands, terre ancora inesplorate; stai molto attento perché ho sentito dire che lì il giorno e la notte non sono governati dal sole, ma da forze soprannaturali, e ricorda sempre che da Kharé in poi tutti i tuoi movimenti saranno *osservati*». Tutti questi consigli non sono molto rassicuranti, ma il sergente continua: «Ho avuto modo di osservarti durante l'allenamento e devo dire che sei davvero un valoroso campione. Ti auguro molta fortuna in questa missione, e sappi che i miei pensieri e gli auguri delle genti di Analand saranno con te. Spero che con Libra al tuo fianco tu riesca a scongiurare la maledizione che pesa sul nostro regno e a porre fine alla depressione che ci opprime».

Gli stringi la mano e lo ringrazi, quindi avanzi risolutamente verso la Porta e la attraversi. Il volto della gente che assiste alla partenza esprime tutte le speranze riposte in te e nel successo della tua missione. Li saluti con un cenno della mano e ti volgi verso le colline. L'aria del mattino è frizzante e il sole che si sta levando tinge le colline con colori di una bellezza così naturale da far dimenticare le diavolerie che ti attendono. Con passo sicuro ti incammini sul sentiero che si apre davanti a te: la tua missione ha inizio!

Vai al **178.**

2

Mentre estrai l'arma avverti un sibilo, e vedi il corpo di un enorme serpente a due code che si materializza davanti ai tuoi occhi. Una delle code ti si arrotola attorno al braccio e in un batter d'occhio sei catapultato in aria e cadi tra i cespugli. Perdi 1 punto di Resistenza, ma non perderti d'animo: rialzati subito ed affrontalo. Modalità di combattimento:

Serpente	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci prosegui attraverso i cespugli finché non arrivi ad un punto in cui il sottobosco, diradandosi, si apre in una radura dove l'erba ti arriva alla cintola.

Vai al **105.**

3

Dopo aver seguito un certo tratto del passaggio raggiungi un bivio a T. Svolta a sinistra (vai al **63**) o a destra (vai al **26**).

4

La porta è sprangata. Se possiedi una chiave prova a servirtene in questo modo: sottrai 10 dalla cifra impressa sulla chiave e vai al numero risultante da questa operazione. Se non hai la chiave o non intendi servirtene ricorri ad uno dei seguenti incantesimi:

GOP	DOP	BAM	PEP	RAZ
443	**409**	**320**	**429**	**360**

In alternativa tenta di forzare la serratura (vai al **142**).

5

Gli domandi che tipo di denti contiene la borsa, ma lui ti risponde semplicemente: «Denti», evidentemente non si fida di farti guardare dentro. Se vuoi comprarla dagli i 3 Pezzi d'Oro che chiede.

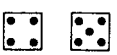
Poi vai al **280.**

6

Stai camminando prudentemente lungo il passaggio quando vedi cadere della polvere dal soffitto. Ti guardi intorno e ti accorgi che le travi di legno che sostengono le pareti sono in uno stato precario. Inciampi e ti lasci sfuggire un'imprecazione: il tuo piede ha urtato contro una delle travi. Improvvisamente una valanga di macerie precipita davanti a te, mentre lo scricchiolio delle travi ti fa arretrare impietrito: sta crollando il soffitto! Ti volti e torni di corsa alla porta (vai al **66**) o corri in avanti per evitare i massi che stanno cadendo (vai al **128**)?

7

Scappando via riesci finalmente ad evitare i tiri di quelle piccole, ma fastidiose creature. Continui a seguire il sentiero per il resto del pomeriggio finché non vedi in lontananza un villaggio tra le colline. Procedi andando al **28.**



8

Ti stendi sul letto e ti rilassi. Ma all'esterno della locanda c'è una gran confusione, e sei costretto a balzare dal letto quando una banda di Svinn fa irruzione nella stanza e ti circonda. Prima che tu possa reagire due di loro ti afferrano per le braccia e ti conducono fuori, per portarti in una capanna ai margini del villaggio.

Vai al **71.**

9

Prosegui il viaggio seguendo il sentiero che porta a valle (vai al **164**) oppure prendendo il sentiero alto che sale verso le colline (vai al **157**).

10

Finalmente il sentiero termina in prossimità di un bosco, davanti al quale un segnale indica: «Per Alianna». Decidi di inoltrarti (vai al **150**) o ritorni all'incrocio e continui verso nord (vai al **46**)?

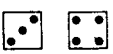
11

Estrai dalla borsa il flauto di bambù e cominci a suonare. I musicisti invisibili accordano i loro strumenti con il tuo e suonate insieme allegramente per circa un'ora e mezza. Guadagni 3 punti di Resistenza per questo piacevole incontro. Poi ti alzi, lasci la capanna e ti incammini verso l'uscita del villaggio.

Vai al **196.**

12

Appena ti vedono ti osservano meravigliate e si mettono a parlottare in tono eccitato. Una di loro si alza in volo sopra di te per guardarti più da vicino. Tenti di parlarle (vai al **113**) o resti sulle tue e ti prepari all'azione difensiva (vai al **203**)?



13

Seguendo il sentiero raggiungi una valle molto stretta, percorsa da un torrente; lo attraversi su un ponte di legno ed inizi a risalire la collina successiva. A metà salita senti un rumore di ramoscelli che si spezzano nel sottobosco, ed improvvisamente una grossa creatura, della taglia di un orso, si presenta davanti a te: ha il pelo bianco e nero e si trascina dietro una lunga coda irsuta. Questo animale ti sbarra la strada ed emette un ringhio minaccioso. Ti prepari ad attaccarlo (vai al **252**) o cerchi di evitarlo (vai al **236**)?

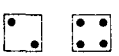
14

Uscendo dal villaggio risali il bosco e trovi un posto riparato, in prossimità di un altro sentiero. Decidi di accamparti per la notte (vai al **108**) o preferisci proseguire col buio (vai al **49**)?

15

Mentre l'Orco, ferito a morte, sta esalando l'ultimo respiro, dai un'occhiata nella stanza e cerchi di sgretolare qualcuna delle pietre nere come avevi visto fare a lui. Sfortunatamente non hai abbastanza forza per girare la manovella, ma in ogni caso puoi prendere le due gemme preziose che trovi sul tavolo. Ognuna di queste vale 10 Pezzi d'Oro, ma se le usi per comprare qualcosa non ti verrà dato il resto; per esempio, per comprare un oggetto che costa solo 2 Pezzi d'Oro dovrai rinunciare all'intera gemma. Ora lascia la stanza e la miniera, e ritorna al bivio.

Vai al **144.**



16

Il passaggio è in discesa e arrivi ben presto ad una biforcazione, dove puoi andare a destra (vai al **174**) o a sinistra (vai al **151**).

17

La donna ti dice: «In questo bosco ho raccolto diversi oggetti magici; liberami dalla gabbia e te ne darò tre». Cerchi di liberarla (vai al **4**) o ti metti a cercare per conto tuo gli oggetti di cui parla (vai al **213**)?

18

Ti siedi per mangiare e nel frattempo ammiri il meraviglioso panorama delle colline circostanti. Se è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza; se invece hai già mangiato ne guadagni solo 1. Quando sei pronto per ripartire, vai al **168.**

19

Segui il sentiero che procede zigzagando su per la collina e dopo un po' ti fermi ad ammirare un prato, dove crescono i fiori più belli e più delicati che tu abbia mai visto.

Vai al **40.**

20

La creatura che hai davanti è una moffetta. Stai sfoderando l'arma quando l'animale alza la coda ed emana un odore sgradevolissimo che si spande tutt'intorno, ma ciò nonostante devi combattere:

Moffetta	Abilità 7	Resistenza 5

L'odore è talmente insopportabile che devi dedurre 2 punti di Forza d'Attacco ogni volta che lanci i dadi.

Se vinci, vai al **193.**

21

All'uscita del villaggio trovi un posto tranquillo per riposare ed approfitti di una buona notte di sonno, lontano dalla confusione della festa dei giovani. Jann si accoccola al tuo fianco.
Se prima di andare a letto consumi il tuo pasto, guadagni 2 punti di Resistenza (solo 1 se durante il giorno avevi già mangiato) e la notte di riposo te ne fa guadagnare altri 3.

Vai al **67.**

22

Tira un dado; la cifra ottenuta corrisponde ai Pezzi d'Oro che il mercante ti chiede per il flauto. Se vuoi comprare lo strumento, pagalo.

Vai al **280.**

23

Questa baracca è il posto di guardia di una sentinella Troll che esce ogni 20 minuti per fare una ronda di 10 minuti. Con un po' di fortuna riuscirai a passare davanti al posto di guardia mentre la sentinella, seduta all'interno, non può vederti.

Se dal dado è uscito:

1 o 2	vai al **245**
3 o 4	vai al **69**
5 o 6	vai al **99**

continua

Se hai tentato la Fortuna e sei stato fortunato vai al **167**; se sei stato sfortunato procedi come indicato qui sopra, sperando che la sentinella non ti veda.

24

Un pilastro crolla alle tue spalle e ti metti a correre a più non posso. Sei al buio e non riesci a vedere dove metti i piedi; improvvisamente ti trovi nel vuoto e, col cuore in gola, precipiti in fondo ad un fossato.

Puoi servirti di uno dei seguenti incantesimi:

SUD	FAL	RIS	ZEN	SUS
290	**399**	**439**	**330**	**424**

Se non ne conosci neppure uno o preferisci non rischiare, vai al **277.**

25

Hai implorato la dea, ma senza ottenere risposta! Provi ancora, ma pare proprio che non ti stia a sentire. Infatti, dopo qualche istante, gli omiciattoli che ti tenevano prigioniero ti fanno uscire dalla gabbia, ti legano mani e piedi, ti portano di peso in direzione di un pentolone che si sta scaldando sul fuoco e ti gettano nell'acqua che comincia a diventare un po' troppo calda. Ed ecco che...

Bassi nuvoloni neri si addensano tuonando esattamente sopra di voi, lasciando cadere una pioggia torrenziale che spegne il fuoco e raffredda l'acqua. I lacci si allentano e riesci ad arrampicarti sul bordo del pentolone e ad uscirne. Libra non ti ha ignorato! Impauriti da questo intervento soprannaturale, i Cacciatori di

Teste fuggono nel bosco e tu sei libero di andartene. Tieni presente che nel corso di questa avventura non potrai più invocare l'aiuto di Libra: la dea non ti ascolterà più finché non avrai raggiunto la città di Kharé. Raccogli le tue cose e scompari nel bosco.

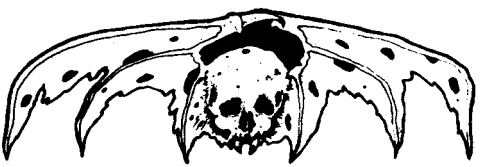
Vai al **254.**

26

Imbocchi il passaggio e lo segui prudentemente per alcuni minuti. Ad un certo punto ti fermi e senti un rumore sordo che rimbomba in lontananza. Aspetti un po' per capire che cosa succede, ma nel frattempo il rumore si fa sempre più forte. Ad un tratto ti accorgi che un enorme masso di forma sferica, largo quanto il tunnel, sta rotolando a grande velocità verso di te, e cominci a tremare come una foglia per lo spavento. Puoi servirti dei seguenti incantesimi:

GUM	BAM	WAL	FIX	SIT
367	**446**	**323**	**343**	**391**

Se provi a scappare in qualche altro modo vai all'**83**; se invece invochi l'aiuto di Libra (nel caso non l'avessi già fatto) vai al **53.**



27

Ti stai avvicinando ad una capannuccia di legno situata all'imboccatura del ponte quando vedi apparire una creatura minacciosa, con una grossa gobba sulla schiena, che si colloca tra te e il ponte sbarrandoti la strada. Con voce roca ti dice:

«Ferma straniero. Se tu vuoi passare
a Vancass due risposte devi dare».

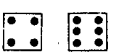
Il guardiano del ponte ha gli occhi scuri e sfolgoranti e ti guarda in maniera inquietante; non sembra che voglia misurarsi con te fisicamente, però ti viene il sospetto che sia in possesso di poteri magici. Provi a rispondere alle sue domande (vai al **41**) o preferisci tornare sui tuoi passi e prendere l'altro sentiero che scende a valle (vai al **38**)?

28

Entri nel villaggio e incroci dei giovani del luogo che osservano con sorpresa il modo in cui sei vestito. In confronto al tuo il loro abbigliamento è più rudimentale, e come tutti gli Uomini delle Colline portano i capelli lunghi arrotolati sulla nuca. Arrivi senza incidenti al centro del villaggio: cerchi una locanda per la notte (vai al **211**) o preferisci recarti in una taverna per bere una birra e rilassarti un po' (vai al **266**)?

29

L'uomo accetta volentieri uno degli oggetti che hai trovato durante il viaggio, ti offre un boccale di birra e si mette a chiacchierare con te (vai al **191**). Se non



hai niente da offrirgli devi uscire immediatamente e dirigerti verso la locanda (vai al **92**) o verso l'uscita del villaggio (vai al **21**).

30

Ti alzi all'alba per partire da Dumphus.

Vai al **208.**

31

Hai mangiato qualcosa nel corso della prima giornata di viaggio, da quando hai lasciato Analand? Se non l'hai fatto ora sei molto affamato e perdi 3 punti di Resistenza.

Adesso vai al **246.**

32

Prosegui il cammino attraverso i campi e dopo circa un'ora e mezza raggiungi la sponda di un fiume, ben distante dal villaggio che hai preferito evitare. Ad un certo momento hai l'impressione che lo zaino sia più leggero del solito: lo tiri giù dalle spalle per vedere cos'è successo, ci guardi dentro e ti accorgi di aver

perso due degli oggetti dell'equipaggiamento. Devi cancellare dal tuo Foglio di Avventura due oggetti a scelta tra quelli che avevi (ma elimina oro e/o provviste solo se non hai nello zaino altri oggetti a cui rinunciare). Mentre cerchi gli oggetti smarriti, l'erba che ti circonda si piega verso di te e ti si arrotola attorno alla borsa, alla cintura ed agli stivali. Allora capisci di aver attraversato un campo di Erba Ladra, così chiamata per la sua abitudine di derubare i passanti. Ormai è inutile sperare di recuperare gli oggetti che l'erba ti ha sottratto.

Vai al **231.**

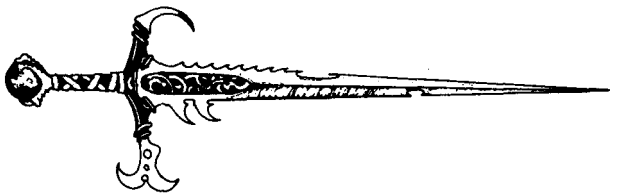
33

Gli spieghi che stai andando a Kharé e gli chiedi informazioni sul cammino da prendere. «Personalmente non ho mai lasciato il villaggio» risponde l'uomo, «ma conosco la zona e so che ci sono due sentieri. Comunque non ho l'abitudine di dare informazioni gratis e ti dirò quello che so solo in cambio di 2 Pezzi d'Oro».

Se accetti le sue condizioni, dagli il denaro e vai al **225**; se rifiuti e continui per conto tuo, vai all'**81.**

34

Segui il sentiero principale che attraversa il villaggio e ti fermi di fronte ad una capanna dove alcuni Uomini delle Colline sono seduti a tavola e stanno discutendo animatamente. Ti presenti e rimani a parlare con loro (vai all'**86**) o preferisci ignorarli e proseguire (vai al **106**)?



35

Ti fermi ai margini del villaggio e ti prepari un giaciglio per la notte. Se hai ancora provviste puoi servirtene, e in questo caso aggiungi 2 punti di Resistenza se è il primo pasto della giornata, solo 1 se hai già mangiato. Ben presto ti addormenti, ma sei subito svegliato bruscamente da tre Svinn che ti immobilizzano al suolo tenendoti fermo per le braccia. Poi ti conducono ad una capanna ai margini del villaggio.

Vai al **71.**

36

Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto, ora sei molto affamato e perdi 3 punti di Resistenza.

Continua andando al **147.**

37

«Me lo immaginavo, ne ero certa» dice la piccola creatura con aria furba, «ma non c'è niente da fare, voglio venire con te!» Inutilmente cerchi di liberartene, come fosse un insetto importuno: Jann è più svelta di te e sei costretto a proseguire scendendo il fianco della collina con lei appollaiata sulla spalla.

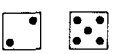
Vai al **111.**

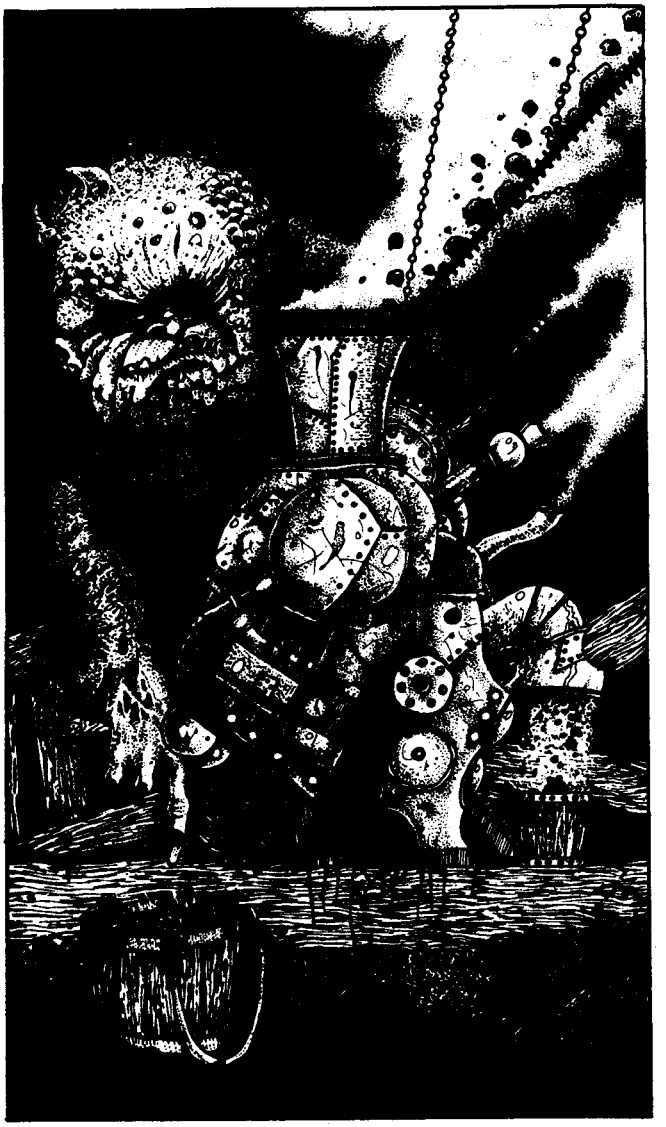
38

Il sentiero scende ripido verso valle e risale la collina opposta. La marcia è faticosa e ti fa perdere 2 Punti di Resistenza.

A metà strada trovi una radura e vedi una piccola baracca di legno.

Tira un dado, poi vai al **23.** Se lo desideri tenta la Fortuna, ma fallo prima di andare al **23.**





39

La stanza è molto grande ed è evidente che si tratta di un magazzino: ci sono delle rocce nere ammucchiate in un angolo, mentre altre sono state poste in un cesto e luccicano alla luce fioca di una candela. Al centro della stanza c'è uno strano marchingegno, forse un torchio o qualche altro genere di spaccapietre. Un enorme Orco lo sta azionando con una forza sovrumana: prima riempie di pietre un contenitore, poi gira una manovella metallica che sgretola le pietre e le riduce in pezzi più piccoli. Appena ti vede l'Orco interrompe il lavoro e si volta verso di te, emettendo un feroce grugnito. Ritieni che sia più prudente allontanarti di corsa dalla stanza e uscire dalla miniera (vai al **144**) o preferisci affrontare il mostro (vai al **285**)?

40

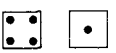
Scendi prudentemente lungo il sentiero cercando di non calpestare i fiori. A questo punto puoi fermarti a mangiare (vai al **180**) o puoi continuare il cammino (vai al **133**).

41

Il gobbo ridacchia e ti pone il primo quesito:

Una maga tenuta prigioniera
in questo bosco dimora.
Dimmi prima se conosci questa dama
e se sì, come si chiama.

La tua risposta è:



Allina	vai al **238**
Allanna	vai al **253**
Alianna	vai al **143**

Se non sai il suo nome, tenta la Fortuna. Se sei fortunato prova ad indovinare la risposta; se sei sfortunato o preferisci non tentare la Fortuna, vai al **59.**

42

Arrivi in prossimità del fuoco acceso al centro del villaggio e ti metti a gridare a gran voce. Nessuno risponde e attorno a te non c'è segno di vita. Ti accorgi troppo tardi che il fumo ti sta intossicando e a poco a poco sei preso da vertigini. Cerchi disperatamente di non perdere i sensi, ma non ce la fai e ti lasci cadere al suolo.

Vai al **279.**

43

Sei veramente soddisfatto del tuo acquisto: lo spadone è un'arma magnifica che ti sarà molto utile durante i combattimenti. Aggiungi 1 punto di Forza d'Attacco ogni volta che lo usi.

Vai al **126.**

44

La chiave è quella giusta: apri la porta della gabbia e la liberi. «Grazie straniero, ti sono debitrice» dice balzando fuori della gabbia, «Alianna ti proteggerà!» Preferisci che ti dia qualcosa che potrà servirti nella magia (vai al **248**) o qualcosa di utile in combattimento (vai al **122**)?

45

Sei a digiuno da ieri? Se hai avuto occasione di mangiare alla locanda o hai consumato le tue provviste non sei soggetto a penalità, ma se non hai mangiato per tutto il giorno ora cominci a sentir fame e perdi 3 punti di Resistenza. Ci sono due strade che escono dal villaggio: scegline una andando al **125** o al **226.**

46

Prosegui lungo il sentiero per buona parte del pomeriggio finché non ti trovi davanti un cancello lasciato socchiuso.

Vai al **234.**

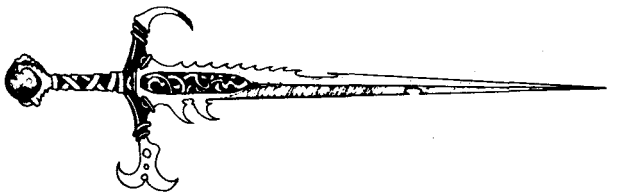
47

Il Goblin sente che stai per sfidarlo e si alza in piedi, tenendo in mano una grossa clava di pietra. È il momento di combattere:

Goblin	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci vai al **186.** Se non vuoi combatterlo puoi servirti di un incantesimo:

RAZ	BAM	TEL	ZAP	YAG
328	**397**	**309**	**438**	**289**



48

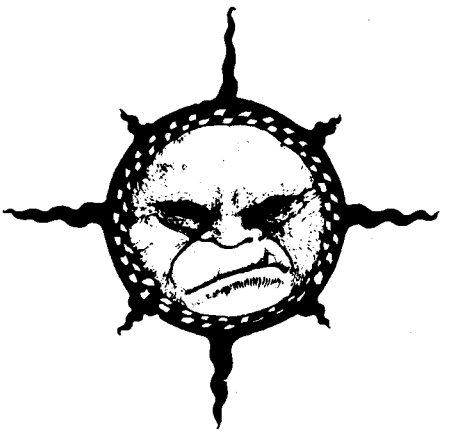
Ti metti a chiacchierare con lei e prendi il tuo (o meglio il *suo*) tè. Improvvisamente senti una fitta fortissima allo stomaco, e ti metti a tossire. Spaventato ti accorgi che ti stai irrigidendo e cerchi disperatamente di muoverti, ma la droga paralizzante sta facendo effetto e ben presto sei completamente immobilizzato. «Sei troppo sospettoso, straniero» ti dice ridendo, «e io faccio affidamento sugli stranieri diffidenti!»
Incapace di muoverti sei costretto a guardarla mentre fruga nel tuo zaino in cerca di qualche oggetto magico. Se hai una pagina tolta da un Libro di Magia, vai al **77,** altrimenti la vecchia si prende due degli oggetti che ti sono indispensabili per fare certi incantesimi (cancellali dal Foglio di Avventura) e mediante un sortilegio trasporterà te, il tuo equipaggiamento e la tua minuscola compagna nel profondo del bosco, dove alla fine la droga perde il suo effetto.

Vai al **232.**

49

Prima di intraprendere la lunga marcia notturna puoi fermarti e mangiare (se hai ancora provviste). Se è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza, se hai già mangiato, solo 1. Poi ti rimetti in cammino seguendo un sentiero che risale la collina e ben presto lasci il bosco. Al levar del giorno ti fermi ancora una volta per orientarti. Perdi 2 punti di Resistenza per aver camminato tutta la notte senza riposo.

Vai al **36.**



50

La creatura porta un collare che ti interessa molto: è decorato con pietre preziose di colore verde, e deve valere molto. Prendilo, se lo desideri, ma poi lascia subito il villaggio e vai al **196.**

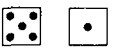
51

Scendi lungo la valle per circa un'ora e risali la collina successiva; la salita non è faticosa e poco prima di mezzogiorno sei già arrivato in cima e ricominci a scendere. Puoi fermarti a mangiare, e se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza. Nel primo pomeriggio ti rimetti in cammino e Jann, che non aveva mai smesso di chiacchierare, ti avvisa che è meglio fermarsi: qualcuno vi sta spiando. Poiché ti trovi in un bosco prosegui con precauzione. Improvvisamente vedi muoversi un cespuglio e una figura avanzare verso di te. Un uomo alto, vestito di nero ti sbarra la strada. Ti prepari a combatterlo (vai al **117**) o cerchi di parlare con lui (vai al **103**)?

52

La piccola creatura si lancia in una conversazione animata con i suoi amici che stanno dall'altra parte del fiume. Evidentemente non sono contenti che tu abbia rifiutato il loro invito ed è meglio che ti prepari all'azione difensiva.

Vai al **203.**



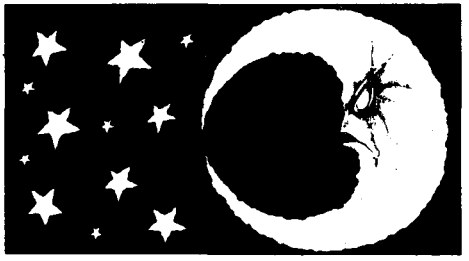
53

Col cuore in gola attendi il suo intervento; per fortuna le tue preghiere sono presto esaudite. Il masso stride e rallenta grazie all'azione di freni invisibili che pongono fine alla corsa di quella sfera mortale. Qualche istante più tardi ricomincia a rotolare, ma in direzione opposta e alla fine scompare in fondo al tunnel. Decidi di ritornare alla caverna principale da dove puoi dirigerti a sinistra (vai al **16**) o a destra (vai al **3**). Ricorda che durante questa avventura non potrai più ricorrere all'aiuto di Libra.

54

Segui il sentiero per il resto del pomeriggio finché non arrivi sulla sommità di una collina. Il sentiero continua scendendo verso un piccolo villaggio situato nei pressi di un fiume.

Vai al **176.**



55

La notte scende sul villaggio, a poco a poco la confusione svanisce e puoi goderti una notte di riposo tranquillo. Guadagni 3 punti di Resistenza e vai al **67.**

56

Frughi nelle tasche dei banditi, ma non trovi niente. Ti rimetti in cammino e prosegui per circa un'ora e mezza fino a quando il sentiero comincia a salire verso le colline e arriva ad un bivio che ti permette di proseguire in due direzioni.

Vai al **183.**

57

Stai camminando tra l'erba con passo spedito ed improvvisamente inciampi in un piccolo sacco lasciato per terra. Ti chini a raccoglierlo e lo apri: è una borsa contenente 12 Pezzi d'Oro. Mettendola nello zaino ti accorgi di aver perso uno degli oggetti del tuo equipaggiamento; scegli quello di cui intendi privarti e depennalo dal Foglio di Avventura (cancella oro e provviste solo se non hai un altro oggetto da eliminare).

Mentre stai ancora cercando l'oggetto smarrito ti accorgi che l'erba che ti sta attorno si piega verso di te arrotolandosi attorno allo zaino: ti trovi in un campo di Erba Ladra, e se non stai attento quest'erba cercherà di rubarti gli oggetti che stai trasportando. Adesso che lo sai cerca di non perdere mai di vista lo zaino, e prosegui andando al **159.**

58

Segui il sentiero per metà della mattinata finché non raggiungi un bivio: puoi continuare diritto (vai al **46**) o svoltare a ovest (vai al **10**).

59

Il gobbo fa un gesto con la mano e un dolore acutissimo ti scuote il corpo. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Ritorni all'incrocio per prendere l'altro sentiero.

Vai al **38.**

60

È un gioiello di grossa taglia, che deve avere un grande valore: è costituito da una pietra preziosa inserita in una montatura di metallo ossidato. Se vuoi comprarlo pagagli i 10 Pezzi d'Oro.

Vai al **280.**

61

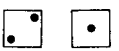
Bussi alla porta di una delle capanne, ma nessuno risponde.

Se decidi di entrare lo stesso, vai al **158**; se provi a bussare ad un'altra porta, vai al **271.**

62

Arrivi ai margini del villaggio e ti sistemi sotto un albero. Se vuoi puoi mangiare qualcuna delle provviste. Se questo è il primo pasto della giornata guadagni 2 punti di Resistenza; se invece hai già mangiato ne guadagni solo 1. Cerchi di prender sonno, ma sei continuamente svegliato da strani rumori. Malgrado ciò riesci a riposare un po' (guadagni 1 punto di Resistenza) e all'alba sei pronto per ripartire.

Vai al **45.**

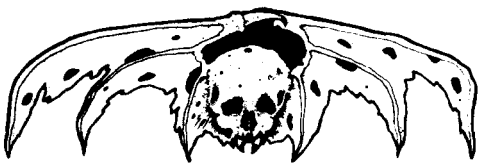


63

Cammini per alcuni minuti su un terreno fangoso, finché, quasi senza accorgertene, precipiti in un fossato e atterri su qualcosa di molle. Tastando il terreno con la mano vieni a contatto con un corpo viscido e freddo che ti scivola tra le dita: sei caduto in un covo di serpenti, e più precisamente sei andato a finire su un mucchio di rettili morti. Usi la magia per risolvere la situazione?

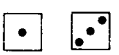
ZEN	RIS	POP	LAW	FIL
366	**417**	**303**	**433**	**344**

O cerchi qualche altro modo per scappare (vai al **165**)? Se non hai ancora invocato l'aiuto di Libra è meglio che ti decida a farlo subito (vai al **273**).



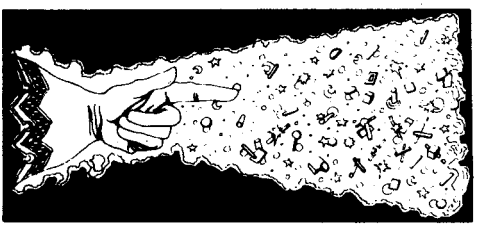
64

Mai nessuno nella storia delle colline Shamutanti era riuscito a sopravvivere al diluvio del demone, e tu non sarai sicuramente il primo. Mentre stai ancora tentando disperatamente di trovare una via d'uscita, l'acqua sale e ti riempie i polmoni ...



65

Percorri per alcune ore il sentiero che si addentra nella valle e intanto il sole tramonta e l'aria si fa sempre più fresca. È arrivato il momento di decidere se è meglio cercare un luogo adeguato per trascorrere la notte (vai al **76**), o continuare a marciare senza fermarsi a dormire (vai al **224**).



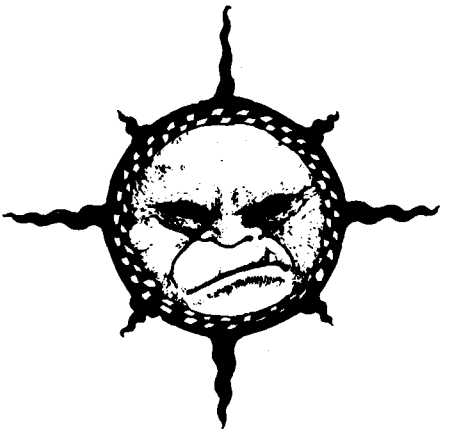
66

La porta è sprangata: probabilmente è una misura di sicurezza studiata per proteggere la parte superiore della miniera da un'eventuale catastrofe. Cercando di aprirla potresti mettere a repentaglio la vita di numerosi Goblin, ma poiché non è possibile riuscire ad aprirsi un varco nella roccia, l'unica alternativa è cercare di sfondarla (vai al **228**). Se preferisci usa uno dei seguenti incantesimi:

HUF	HOW	GOP	DOP	DOM
329	**423**	**310**	**373**	**350**

67

Ti alzi presto e riparti subito dopo l'alba. Jann è ancora sulla tua spalla e non fa altro che ronzarti intorno alla testa.
Hai mangiato ieri? Se non l'hai fatto perdi 3 punti di Resistenza. Ci sono due sentieri: uno sale in direzione est, (vai al **135**), l'altro scende in direzione ovest (vai al **51**). Quale scegli?



68

Riprendi il cammino risalendo il fianco della collina e dopo alcune ore ti trovi quasi in cima. Ti fermi quando senti un rumore lontano che rivela la presenza di qualcuno: calpestii, grugniti e suoni metallici ti inducono a lasciare il sentiero e a proseguire per il bosco. Prima di arrivare in prossimità di una radura ti nascondi dietro un albero, da dove puoi vedere un

gruppo di Goblin che si stanno affaccendando davanti all'entrata di una miniera: c'è un gran viavai di gente che entra ed esce portando secchi pieni di pepite scintillanti e di rocce opache. Dalla tua posizione puoi scivolare con facilità all'interno della miniera per vedere se riesci a trovare qualcosa di interessante (vai al **175**); se preferisci puoi ignorare la miniera e sgattaiolare via, verso un sentiero che sale e scende sulle colline lontane (vai al **13**).

69

Riesci a passare davanti al posto di guardia senza che la sentinella ti veda.

Vai al **237.**

70

Cerchi di superare con un balzo il fosso che si è aperto proprio sotto di te, ma è troppo tardi: cadi per circa tre metri, sbatti violentemente per terra e perdi conoscenza.

Vai al **139.**

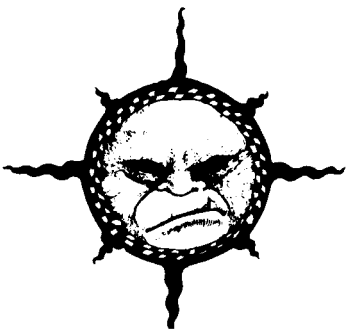
71

Ti gettano all'interno della capanna e chiudono la porta a chiave: sei loro prigioniero. Trascorri circa un'ora e mezza cercando una maniera per fuggire, ma sembra proprio che sia impossibile. Puoi sederti per terra e mangiare qualcuna delle provviste (guadagni 2 punti di Resistenza se questo è il tuo primo pasto, 1 se hai già mangiato), poi puoi sdraiarti e dormire per il resto della notte (vai al **109**); oppure puoi cercare di restare sveglio e tenerti pronto nel caso succedesse qualcosa (vai al **140**).

72

Esaminando le iscrizioni incise sull'ascia riesci a decodificare il seguente messaggio: «Quest'ascia fu costruita nell'Anno del Bove per Glandragor il Protettore. I suoi poteri si riversano solo sul suo proprietario». Oltre a questa iscrizione l'ascia porta inciso il numero 233. Se decidi di tenerla come arma di riserva devi sottrarre 2 punti di Forza d'Attacco ogni volta che la usi.

Vai al **126.**

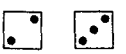


73

Attraversi i campi di Loto Nero e intanto il loro profumo dolciastro si fa sempre più intenso. Ti senti la testa leggera e ti metti a saltare e a volteggiare tra i fiori, spinto da un irresistibile impulso di allegria. Lo stesso accade a Jann che è ancora sulla tua spalla. Ben presto però ti gira la testa e, colto da vertigini, cadi per terra andando a sbattere contro qualcosa di duro. Un brivido di orrore ti percorre la schiena quando ti accorgi che si tratta di uno scheletro. Tuttavia non hai neanche il tempo di reagire poiché qualche istante più tardi perdi conoscenza. Il dolce profumo di Loto Nero è un veleno mortale e l'averlo inspirato ti fa sprofondare in un sonno letale. Riposerai in eterno nel campo della morte nera...

74

Ti avvicini alla capanna e chiami dalla porta; siccome nessuno risponde scosti la tenda ed entri. Ti accorgi subito che la capanna è abitata: vedi in giro pentole, padelle ed altri oggetti che si adoperano quotidianamente e dei vestiti appoggiati qua e là. Posi lo sguardo sulla pelliccia di un animale distesa a mo' di tappeto davanti al caminetto; la testa è ancora attaccata al pelo, ma non ti accorgi che mentre ti aggiri per la stanza un occhio si apre ed osserva ogni tuo movimento. Gli stai voltando le spalle quando la pelliccia si alza e si trasforma in un Cane Lupo in carne ed ossa, e non ti accorgi della sua presenza finché non si mette a ringhiare minacciosamente e ti attacca. Devi combattere:



Se vinci vai al **50.** Se preferisci puoi servirti della magia:

KIL	YAP	GOB	ZAP	BAG
315	**402**	**425**	**335**	**440**

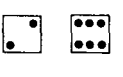
75

Ti rimetti in cammino, in cerca della locanda del villaggio.

Vai al **134.**

76

Trovi un posto riparato tra le rocce, ai bordi di un ruscello, e ti prepari per la notte. Se da quando hai lasciato il piccolo avamposto non hai ancora mangiato e se hai ancora provviste puoi farlo ora, guadagnando 2 punti di Resistenza (solo 1 se hai già mangiato). Il gorgoglio dell'acqua ti concilia il sonno e a poco a poco ti addormenti, ma dopo un po' sei svegliato da dei tonfi provocati da qualcosa che cade nell'acqua. Dal luogo in cui ti sei accampato puoi vedere uno strano spettacolo: tre magre creaturine stanno gettando delle pietre nel fiume; hanno un sembiante umano e sono avvolte da un alone luminoso che manda dei bagliori di luce rossa. Di tanto in tanto le senti ridere, soddisfatte di essere riuscite a colpire a segno: vedi dei pesci balzare in aria e, come sospinti da una forza magica, attraversare il fiume in volo per atterrare ai loro piedi. Ti raggomitoli su te stesso sperando che non ti vedano (vai al **281**) o ti alzi e le chiami (vai al **12**)?



77

Fruga nel tuo zaino e trova per caso la pagina del Libro di Magia. «Il mio libro!» esclama in tono piagnucoloso. «La pagina mancante. Perché non mi hai detto subito di avere la pagina mancante?» Allora si precipita in cucina, ritorna con una tazza in mano e te ne fa trangugiare il contenuto. Ti schiaffeggia gentilmente per farti rinvenire e sotto l'effetto di questo antidoto il tuo corpo riprende a poco a poco la mobilità.

Vai al **114.**

78

«Ci sono vari modi in cui posso aiutarti» ti dice, «sei specializzato in arti magiche o in arti guerresche?»

Se ti fai dare qualcosa che ti aiuti a perfezionare i tuoi incantesimi, vai al **17**; se invece vuoi accrescere la tua abilità nel maneggiare la spada, vai al **240.**

79

L'uomo si muove a fatica verso di te e ti stringe la mano con un fare nervoso. «Sei un mago, straniero?» ti chiede. «Non hai paura di noi? O sei forse un guaritore in grado di salvarci dalla peste?» A queste parole fai un balzo all'indietro, ma è troppo tardi: hai toccato la mano di un portatore di peste, e d'ora in avanti ogni giorno perderai 3 punti di Resistenza finché non morirai o troverai qualcuno in grado di curarti. Ricordati di sottrarli ogni mattina dalla Resistenza totale. Ancora terrificato per quello che ti è capitato esci dalla capanna e lasci il villaggio in tutta fretta.

Vai al **220.**

80

Entri con prudenza nel villaggio e ti aggiri silenziosamente tra le capanne: il luogo sembra deserto. Un fuoco sta bruciando in una fossa scavata al centro dell'accampamento e dei ceppi sono accatastati lì accanto. Vuoi esaminare le capanne più da vicino (vai al **189**) o preferisci metterti a gridare per attirare l'attenzione di qualcuno (vai al **42**)?

81

Segui la strada principale che porta al centro del villaggio. Una volta arrivato hai l'opportunità di fermarti in una piccola locanda dove puoi mangiare a poco prezzo (vai al **257**) o puoi proseguire attraversando il villaggio (vai al **131**).

82

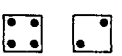
Passi silenziosamente davanti alle grotte. Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **250**; se sei sfortunato vai al **181.**

83

Sfortunatamente non c'è altra via d'uscita. Stai ancora pensando al modo di fuggire quando il masso ti piomba addosso e ti schiaccia al suolo. Anche questa volta nessuno è riuscito a salvare la figlia del capo...

84

Perdi 2 punti di Resistenza per aver proseguito senza riposarti. Inoltre c'è il pericolo che il rumore dei tuoi passi attiri l'attenzione di qualche creatura notturna. Vai al **123** per vedere se incontri qualcuno, combatti se è necessario e ritorna a questo paragrafo. Dopo aver eseguito procedi andando al **31.**



85

Ti copri la testa e attraversi questa pioggia di ghiande. Perdi 3 punti di Resistenza e vai al **7.**

86

Smettono di parlare e ti osservano, poi ti invitano a restare con loro, ma la vista delle tue armi li mette in agitazione. Puoi depositarle e unirti a loro (vai al **185**) o ringraziarli per la loro ospitalità e proseguire per la tua strada (vai al **106**).

87

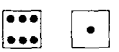
Ti porge anche una borsa che contiene 7 Pezzi d'Oro e si mette a ridacchiare. Ti volti per andartene il più presto possibile, ma lei ti afferra una spalla e ti ferma. «Aspetta» ti dice, «Alianna non si separa mai da un oggetto di valore senza un combattimento». Allora la vedi fare uno strano incantesimo in direzione di una sedia che si mette a cigolare e scricchiolare trasformandosi in un Golem di legno. Il mostro avanza verso di te e ti guarda minacciosamente; devi combatterlo.

Golem di legno	Abilità 8	Resistenza 6

Se vinci vai al **169.**

Altrimenti puoi provare con i seguenti incantesimi:

GIG	DOZ	HOT	KIN	MUG
339	**383**	**297**	**410**	**287**



88

Ti avvicini alla porta e chiami, ma nessuno risponde. Scosti la tenda ed entri nella piccola capanna. Dei cuscini sono disposti in cerchio, ed una strana musica suonata su flauti invisibili riempie l'aria. La melodia è piacevole e riposante e ti siedi sui cuscini per ascoltarla. Hai con te un flauto magico?

Se è così puoi metterti a suonare (vai all'**11**), altrimenti vai al **179.**

89

Spicchi un salto in avanti e fai appena in tempo ad evitare il fossato; ti volti indietro e guardi dove saresti potuto cadere.

Vai al **170.**

90

Riesci a forzare la porta e la liberi. «Grazie straniero, ti sono debitrice» ti dice balzando fuori della gabbia; «Alianna ti proteggerà!» Preferisci che ti dia qualcosa che ti servirà nella magia (vai al **248**) o qualcosa di utile in combattimento (vai al **122**)?

91

Saluti il mercante e lasci la capanna. Se hai comprato qualche oggetto ora sei ansioso di conoscere le sue proprietà (vai al **126**); se non hai comprato niente continua per la tua strada (vai al **163**).

92

Non si può dire che i prezzi di questa locanda siano convenienti: un letto per una notte costa 5 Pezzi

d'Oro ed un pasto 4. Se vuoi mangiare paga il prezzo richiesto e aggiungi 2 punti di Resistenza (solo 1 se hai già mangiato durante la giornata). Se decidi di pernottare qui vai al **55,** altrimenti ti conviene lasciare il villaggio e cercarti un posto dove trascorrere la notte (vai al **21**).

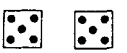
93

Tira i dadi: se il numero uscito è inferiore alla tua Abilità riesci a sfondare la porta, in caso contrario puoi tirare di nuovo. Tieni presente che ogni volta che getti il dado (con successo o meno) perdi 1 punto di Resistenza. Se riesci ad aprire la porta vai al **39**; se non vuoi ritirare i dadi o se dopo vari tentativi decidi di smettere ritorna all'incrocio e lascia la miniera. Vai al **144.**

94

È sorprendente: senti ancora sul braccio una certa pressione, che però non ti impedisce di muoverti o di proseguire, anzi hai l'impressione che la marcia sia meno faticosa; è come se qualcuno ti guidasse e ti consigliasse il percorso migliore. Il cammino si fa ancora più facile laddove il sottobosco si dirada e si trasforma in una radura dove l'erba ti arriva alla cintola. Da questo momento la stretta della mano invisibile si allenta fino a sparire. Guadagni 1 punto di Fortuna, ma non riesci a capire chi o che cosa ti ha guidato.

Vai al **105.**



95

Esci da Cantopani lungo il sentiero che porta alle colline Shamutanti. Non ti senti molto a tuo agio mentre passi davanti alle capanne situate ai bordi del villaggio; gli abitanti ti mandano dei fischi dall'interno, o compaiono sulla porta e ti guardano con ostilità per poi ritirarsi immediatamente. È chiaro che non ti stanno salutando, e d'altra parte tu sei ben felice di andartene. Poco fuori del villaggio c'è un enorme masso; non fai neppure in tempo a sorpassarlo che due uomini dall'aspetto incolto sbucano fuori e ti assalgono con le spade sguainate: sono banditi e vogliono il tuo zaino.

Se sei disposto a fare come ti dicono vai al **261**; se rifiuti devi combattere: vai al **104.**

96

Sei bene accetto nella taverna: i presenti smettono di osservarti e riprendono a bere ed a chiacchierare. Il giovane seduto accanto a te si volta e ti guarda con interesse, allora lo interroghi per apprendere qualcosa di più sul villaggio. Alle tue parole egli si fa serio e con uno sguardo perso nel vuoto dice: «Snattacatàl» Gli chiedi che cosa significa, ma in risposta egli scuote tristemente il capo e si fa silenzioso. La situazione è imbarazzante e tu cerchi un altro argomento di conversazione; improvvisamente il giovane si alza in piedi e si mette a parlare di sua nonna. Ben presto ti accorgi di esserti seduto vicino allo scemo del villaggio che è oltre tutto irreparabilmente ubriaco. Dopo un'ora o due lasci la taverna e ti metti in cerca di una locanda dove trascorrere la notte (vai al **211**). In alter-

nativa puoi lasciare il villaggio e cercare un giaciglio di fortuna (vai al **62**).

97

Prendi le provviste e vai al **75.**

98

Esci dal bosco e arrivi sulla sponda di un fiume. Il sentiero conduce ad un barcollante ponte di legno e prosegue lungo la riva.

Vai al **231.**

99

Mentre passi davanti al posto di guardia la sentinella Troll esce dalla baracca, armata di un'alabarda. Poiché ti ha visto devi combattere.

Troll	Abilità 8	Resistenza 7

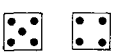
Se vinci vai al **177.** Se desideri combattere con la magia scegli una di queste formule:

WOK	SUN	LAM	KIL	DUM
386	**363**	**432**	**414**	**317**

100

Ti calano nell'oscura cava del demone finché non raggiungi il fondo.

Se Jann, la Minimite è ancora con te, vai al **286,** altrimenti vai al **197.**



101

Provi la chiave, ma non è quella giusta.

Vai al **4** e fai un'altra scelta.

102

Prosegui lungo un sentiero che sale per un breve tratto e conduce alla cascata. Non puoi evitare di passare davanti ad un uomo seduto davanti a una capanna, che ti chiede 3 Pezzi d'Oro per visitare la cascata. La vista è magnifica: delle stalattiti di cristallo pendono dalle rocce e brillano con i riflessi dell'acqua.

Se sborsi il denaro e visiti la cascata vai al **204**; se ritorni al villaggio e ti dirigi verso la locanda vai al **92**; se prosegui verso l'uscita del villaggio vai al **21.**

103

L'uomo non ti dà ascolto ed impugna una scimitarra affilata.

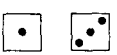
Vai al **117.**

104

I banditi avanzano verso di te emettendo dei grugniti. Combattili uno per volta.

Primo Bandito	Abilità 7	Resistenza 6
Secondo Bandito	Abilità 7	Resistenza 8

Se vinci vai al **56.** Se preferisci puoi usare uno di questi incantesimi:



FOF	GIG	BAM	LAW	YAZ
288	**308**	**327**	**348**	**371**

Se non ne conosci neanche uno sfodera la spada e combatti come indicato sopra.

105

Avanzi senza difficoltà e arrivi in un luogo dove l'erba è calpestata di fresco: qualcuno ha già percorso questi luoghi battendo un sentiero che si dirige proprio dove devi andare. Segui le impronte (vai al **57**) o non ti fidi e prosegui tra l'erba (vai al **32**)?

106

Un po' più in là passi davanti ad un gruppo di capanne di mercanti e dai un'occhiata agli oggetti esposti.

Se lo desideri, e se hai denaro a sufficienza, puoi comprare qualcuno dei seguenti oggetti:

Una spada finemente lavorata	6 Pezzi d'Oro	Vai al **194**
Una calotta di tela	4 Pezzi d'Oro	Vai al **247**
Viveri equivalenti a 3 pasti	6 Pezzi d'Oro	Vai al **97**

Se non hai abbastanza soldi chiedi al mercante se conosce qualcuno che possa offrirti un lavoro (vai al **229**); se preferisci non avere niente a che fare con lui dirigiti alla locanda del villaggio (vai al **134**).

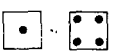
107

Ti chiede 4 Pezzi d'Oro per la pozione e ti dice che il prezzo non è trattabile. Se vuoi comprarla dagli i soldi e prendi la fiaschetta, oppure puoi rifiutare l'offerta.

Vai al **280.**

108

Trovi un posto adatto dove accamparti per la notte. Se durante il giorno non hai ancora mangiato e se hai con te i viveri puoi farlo adesso, e guadagni 2 punti di Resistenza. Se hai già mangiato, ma vuoi farlo di nuovo ne guadagni solo 1. Ti corichi e ti addormenti, ma può darsi che il sonno venga disturbato da creature notturne. Ricordati il numero di questo paragrafo (dovrai tornarci) e vai al **123** per vedere se incontri qualcuno. Puoi aggiungere 2 punti al numero uscito considerando che le creature dei boschi non hanno l'abitudine di avvicinarsi agli accampamenti. L'indomani ti alzi e ti rimetti in viaggio. Se hai trascorso una notte tranquilla guadagni 2 punti di Resistenza, se hai incontrato qualche creatura, solo 1. Segui un sentiero che sale il fianco della collina. Vai al **36.**



109

Guadagni 2 punti di Resistenza per esserti riposato, ma se ieri non hai mangiato niente ne perdi 3. Ti svegli all'alba e vai al **222.**

110

Ti rialzi e dai un'occhiata in giro. Un raggio di luce penetra nella fossa e con un sospiro di sollievo scopri un passaggio che porta all'esterno, alla luce del giorno. Posi la mano su qualcosa di peloso e la prima cosa che ti viene in mente è di aver toccato un animale; ben presto però ti accorgi che è solo uno stivale impolverato. Un po' più lontano ne scopri un altro; li metti insieme, li spolveri e li riponi nello zaino: ora possiedi un paio di stivali di pelo di Borrinskin. Seguendo il passaggio esci dalla miniera e ti ritrovi nel bosco, su un sentiero che discende il fianco della collina.

Vai al **202.**

Il villaggio è in festa e tutti sono allegri. «È il festival dei giovani» mormora Jann, «una volta all'anno i ragazzi del villaggio possono fare tutto quello che vogliono e si divertono a fare scherzi e burle». Vedi un gran numero di ragazzi seduti a dei tavoli sistemati lungo la strada: hanno bevuto un po' troppa birra e ridono forte. Un po' più in là un ragazzo tiene una vecchia sulle ginocchia e la sculaccia vigorosamente. Un altro gruppetto di giovani sta lottando davanti a una locanda che porta l'insegna «Taverna di Glandragor», e delle giovani fanno capannello nei pressi di un cartello che indica «Cascata di Cristallo»; fanno lo sgambetto agli anziani che passano di lì e ridacchiano tra loro.

Se non intendi partecipare alla festa e cerchi una locanda vai al **92**; se visiti la taverna vai al **230**; se ti dirigi alla cascata di cristallo vai al **102**; infine se preferisci lasciare il villaggio vai al **21.**

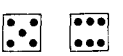
112

Gli omiciattoli ti afferrano per le braccia e per le gambe e ti portano all'accampamento dei Cacciatori di Teste. Appena ti vedono, questi esseri cominciano ad agitarsi: alcuni si affrettano a riempire d'acqua un pentolone, altri lo mettono a scaldare sul fuoco. Questi preparativi non preannunciano nulla di buono per te... Intanto ti rinchiudono in una gabbia fatta di canne di bambù e ti lasciano sotto la sorveglianza di un robusto guerriero.

Se invochi l'aiuto di Libra vai al **25**, altrimenti vai al **242.**

113

Al tuo saluto la creatura si libra nell'aria e si avvicina prudentemente. Vedendo che non hai intenzione di farle del male ti invita ad andare a divertirti con le sue compagne. Ti unisci a loro (vai al **216**) o le dici che preferisci restare dove sei per riposarti (vai al **52**)?



114

Ti spiega l'accaduto: «Quattro giorni fa è venuto a trovarmi un altro viaggiatore. Ho sorpreso quel furfante mentre sfogliava il mio libro, ma non ho avuto neanche il tempo di fare un incantesimo che se l'era già data a gambe portando con sé questa pagina. Senza dubbio era dotato di poteri magici, poiché solo un mago è in grado di scomparire a quel modo. Ho anche provato a fargli il sortilegio della vecchiaia, ma su di lui non ha fatto effetto». Ti ringrazia per averle riportato la pagina e si offre di dimostrarti a cosa serve: grazie a quella formula è in grado di liberarti dalla Minimite. Se vuoi sbarazzarti di Jann somma il numero della pagina del libro degli incantesimi a quello della pagina seguente e vai al numero risultante dall'operazione. Se non hai preso nota del numero della pagina o se desideri tenere Jann con te, la vecchia ti lascia libero di andartene. Riprendi il sentiero andando al **232.**

115

Paghi i 3 Pezzi d'Oro e ti prepari per la notte. Le ore di riposo ti ristorano e ti fanno guadagnare 2 punti di Resistenza.

Vai al **30.**

116

Il pasto è caldo e nutriente e ti fa guadagnare 2 punti di Resistenza. Non dimenticare di pagare (1 Pezzo d'Oro) e riprendi il cammino.

Vai al **131.**

117

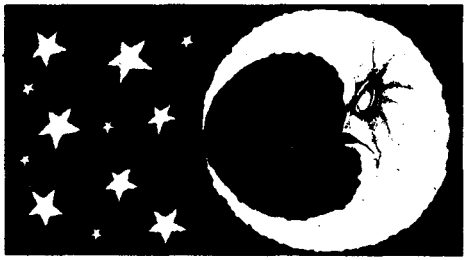
Ti prepari a combattere l'Assassino:

Assassino	Abilità 8	Resistenza 6

Oppure puoi fare un incantesimo:

MUG	WOK	ZAP	KIL	FIX
368	**452**	**305**	**393**	**342**

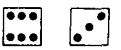
Se vinci il combattimento vai al **153.** In alternativa puoi risparmiargli la vita quando l'hai ridotto al 3 (o meno di 3) punti di Resistenza, ma puoi farlo solo se hai la certezza di avere la vittoria in pugno, ossia se la tua Resistenza totale non è inferiore a 6. Vai al **187.**



118

Il mostro ringhia minacciosamente, ma fai in modo di evitarlo e lui non ti attacca.

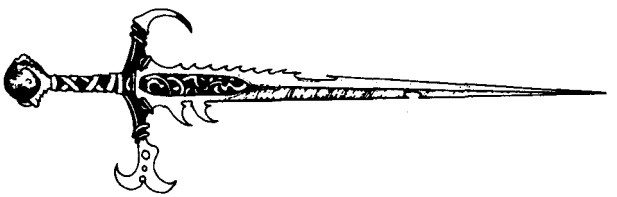
Vai al **193.**



119

Apri la porta: l'interno della capanna è in perfetto ordine; è evidente che la donna che abita qui è maniaca della pulizia. Le sedie sono disposte attorno ad un tavolo e un tappeto è posto in un angolo. La cucina è molto grande, segno che, chiunque essa sia, l'abitatrice è appassionata di gastronomia. Improvvisamente senti un lamento che proviene da dietro una credenza posta in un angolo della capanna, e mentre ti avvicini per vedere di cosa si tratta ti accorgi di una grande gabbia entro la quale è imprigionata una giovane donna dall'aspetto grazioso. «Gentile straniero» ti implora, «liberami da questa gabbia. Sono passati due giorni da quando quei dispettosi degli Elvin mi hanno imprigionata qui dentro. Per favore vuoi aiutarmi?»

Se la aiuti vai al **4**; se le chiedi cosa ti darà in cambio vai al **78**; se dai un'occhiata in giro per vedere se trovi qualcosa da rubare, vai al **213.**



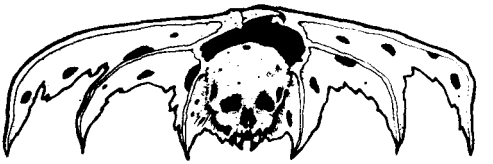
120

Ritorni al bivio: puoi continuare sia prendendo l'altro passaggio (vai al **149**) che ritornando all'entrata della miniera (vai al **144**).

121

Dopo aver assistito alla morte del loro compagno i due Elvin si consultano tra loro, si alzano in volo e se la squagliano. Qualche istante più tardi sono spariti del tutto e poiché dopo un'ora e mezza non sono ancora tornati, raduni le tue cose e decidi di riprendere il cammino.

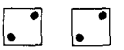
Vai al **224.**



122

Ti porge una fascia da portare al braccio, che apparteneva a Ragnar: ora sei Maestro di Scherma. Ogni volta che combatti portando questo oggetto aggiungi 2 punti di Forza d'Attacco per ogni lancio dei dadi, ma solo se usi la spada. Se invece utilizzi un'altra arma la fascia non ti conferirà alcun potere particolare.

Ora vai all'**87.**



123

Tira un dado per vedere se incontri qualche creatura notturna:

Numero uscito	*Creatura*	*Abilità*	*Resistenza*
1	Pipistrello gigante	5	5
2	Pipistrello gigante	5	5
3	Cane Lupo	7	6
4	Lupo Mannaro	8	9
5 o 6	Nessun incontro		

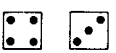
Se incontri uno di questi mostri devi combattere, oppure puoi ricorrere ad uno dei seguenti incantesimi:

RAN	GUM	LAW	WIK	BIG
396	**421**	**448**	**437**	**453**

Dopo aver portato a termine il combattimento ritorna al paragrafo da dove sei venuto.

124

«Non puoi sfuggire allo spirito di Manankal» ti dice, «e sia maledetta la tua missione!» Vedi il fumo contrarsi all'interno della scatola. Ti chiedi cosa puoi fare contro la maledizione dello spirito, ma sfortunatamente non ci sono rimedi. Finché non troverai qualcuno in grado di liberarti dal sortilegio, la tua Resistenza sarà notevolmente indebolita. Ogni volta che perdi



punti di Resistenza, per qualsiasi motivo tranne quando fai uso di incantesimi, devi ridurre di un ulteriore punto la tua Resistenza totale. È importante che cerchi il modo di sbarazzarti della maledizione: finché essa peserà su di te sarai più vulnerabile. Ora lascia la capanna e prosegui il cammino andando al **196.**

125

Lasci Kristatanti e segui il tortuoso sentiero che procede su per le colline. Per tutta la mattinata attraversi un bosco di alberi contorti e nodosi, e infine giungi a una radura dove un altro sentiero si collega a questo. Un segnale, al bivio, indica che per andare a Dumphus devi proseguire diritto, mentre devi dirigerti ad ovest per Alianna.
Continui diritto (vai al **54**) o preferisci svoltare a ovest (vai al **154**)?

126

Puoi esaminare il tuo acquisto andando al numero corrispondente a ciascun oggetto: la pozione **274**; lo spadone **43**; il flauto **249**; l'ascia **72**; la borsa di denti **190**; il gioiello **152**. Torna a questo paragrafo dopo aver controllato le proprietà dei tuoi nuovi acquisti e prosegui il cammino andando al **95.**

127

Per gran parte della mattinata segui il sentiero che procede sinuoso sul fianco di una collina. Puoi fermarti a mangiare strada facendo, e se lo fai guadagni 2 punti di Resistenza. A mezzogiorno ti trovi in un punto in cui il sentiero ti offre due direzioni: da un lato scende lungo una valle poco profonda e poi risale la collina successiva; dall'altro conduce ad una passerella di legno e corda, che sovrasta la valle unendo due colline. Attraversi la passerella (vai al **27**) o segui il percorso che scende lungo la collina (vai al **38**)?

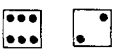
128

Ti precipiti in avanti, ma ti accorgi ben presto di esserti messo a correre nella galleria di una cava che non conosci. Probabilmente l'unica uscita si trova alle tue spalle ed è ben chiusa.

Se malgrado ciò continui a correre vai al **24,** altrimenti puoi tornare indietro e dirigerti verso l'uscita (vai al **66**).

129

Il conducente è un simpaticone che preferisce viaggiare in compagnia piuttosto che starsene tutto solo. Guadagni 1 punto di Fortuna per aver trovato un passaggio. Per gran parte della mattinata viaggiate a passo d'uomo finché non raggiungete un campo dove il tuo compagno coltiva verdura. Si è diretto qui per raccoglierne un po'. Puoi offrirti di aiutarlo per un'ora o due in cambio della sua gentilezza (vai al **173**) oppure puoi congedarti e proseguire per la tua strada (vai al **46**).



130

La porta si apre lentamente. Ad un certo punto senti un rumore secco, come di un marchingegno che scatta, accompagnato da un tremendo rimbombo. Un muro si erge alle tue spalle e ti ostruisce il passaggio. Allora senti un tonfo che ti fa voltare di scatto: inorridisci alla vista di centinaia di litri d'acqua che sgorgano dalle pareti della stanza e si riversano su di te. L'acqua ti investe e ti trascina via. Se non reagisci all'istante l'acqua riempirà la stanza e annegherai. Fai un incantesimo:

SUS	HUF	DIP	FOF	SUD
390	**324**	**416**	**365**	**445**

Se hai in mente un altro piano di fuga vai al **64**; se non hai ancora invocato l'aiuto di Libra è meglio che lo faccia al più presto (vai al **260**).

131

Prosegui lungo il sentiero lasciandoti il villaggio alle spalle, e dopo circa un'ora e mezza inizi a salire verso le colline. Cammini ancora per cinque minuti e arrivi ad un bivio dove puoi prendere due strade.

Vai al **183.**

132

Ti liberano le mani per permetterti di dimostrare la tua abilità nel fare incantesimi. Scegli una delle seguenti formule:

KID	JAP	DUD	GOB	SIX
353	**376**	**292**	**401**	**316**

Se non ne conosci neppure una vai al **218.**

133

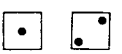
Prosegui per un sentiero che si inoltra nel sottobosco, e la vegetazione si fa sempre più fitta. Improvvisamente il suolo ti cede sotto i piedi. Puoi tentare la Fortuna.

Se sei fortunato vai all'**89**; se sei sfortunato o preferisci non tentare la Fortuna vai al **70.**

134

In questa locanda un buon pasto costa 3 Pezzi d'Oro e una camera altrettanto. Se hai abbastanza denaro puoi mangiare: il menù comprende brodo di volpe delle colline guarnito con riso. Se durante il giorno non hai ancora mangiato guadagni 3 punti di Resistenza, solo 2 se questo non è il tuo primo pasto.

Se desideri pernottare alla locanda vai al **115**; se non puoi permettertelo o se non vuoi spendere troppi soldi lascia il villaggio e cercati un posto dove passare la notte. Vai al **14.**



135

Segui il sentiero per un certo tratto e attraversi una zona cespugliosa. Poco distante, alla tua destra, c'è un campo di bellissimi fiori neri dal quale si leva un penetrante profumo. Il sentiero che lo attraversa arriva in cima a una collina e poi scende a valle; Jann ritiene che questa sia la strada più breve per Torrepani, la tua prossima tappa. Se non prendi in considerazione il suo suggerimento usa uno dei seguenti incantesimi:

FIF	SUD	HUF	MAG	SUS
435	**341**	**419**	**321**	**394**

Altrimenti puoi proseguire diritto (vai al **73**) o puoi tornare sui tuoi passi e prendere il sentiero che da Birritanti scende tra le colline (vai al **51**).

136

Se questo è il tuo primo pasto guadagni 2 punti di Resistenza; se durante il giorno avevi già mangiato ne guadagni solo 1. Ti riposi per circa un'ora e mezza e riprendi il cammino.

Vai al **65.**

137

Prosegui attraverso i cespugli finché non raggiungi un posto dove il sottobosco si dirada e si apre in una radura, dove l'erba ti arriva alla cintola.

Vai al **105.**

138

Segui il passaggio finché non arrivi ad una massiccia porta di pietra che ti impedisce di passare. Cerchi di forzare la maniglia (vai al **255**) o ritorni all'incrocio e prendi l'altro passaggio (vai al **149**)?

139

Riprendi conoscenza, ma ti trovi con piedi e mani legati. I neri Cacciatori di Teste ti stanno intorno e parlottano in tono eccitato. Ti chiedi se è giunta la tua ultima ora. Puoi provare a fare un incantesimo:

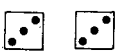
RIS	DUD	HOT	KID	WIK
357	**406**	**333**	**450**	**379**

Oppure puoi restare in attesa di vedere cosa hanno intenzione di fare (vai al **112**).

140

Rimani diligentemente sveglio per sorvegliare la porta, ma per tutta la notte non arriva nessuno. Perdi 2 punti di Resistenza per non aver dormito e altri 3 se ieri non hai mangiato.

Vai al **222.**



141

Le strane incisioni sono scritte in un linguaggio comprensibile, ma lo stato in cui si trovano il manico e la testa dell'ascia mostrano che l'arma è stata usata in numerose battaglie e che non durerà ancora per molto. Il mercante ti chiede 7 Pezzi d'Oro. Puoi dargli i soldi e prenderti l'ascia o puoi cercare di trattare. In questa seconda ipotesi tira i dadi: se il numero uscito è minore di 7 sei un buon affarista e il mercante accetta i Pezzi d'Oro corrispondenti al numero uscito. Se tirando i dadi ottieni un numero maggiore di 7, il tuo tentativo di tirare sul prezzo lo irrita e decide di farti pagare l'arma al prezzo corrispondente al numero uscito. Dagli il denaro, se lo desideri.

Vai al **280.**

142

Con la tua arma cerchi di sfondare la porta. Tira i dadi e confronta il risultato con la tua Abilità: se il numero uscito è inferiore, riesci a forzare la serratura e a liberare la donna (vai al **90**); se il numero uscito è uguale o superiore alla tua Abilità, la serratura resta intatta. Ogni volta che tenti di aprire la porta in questo modo smussi la punta dell'arma e ciò implica che quando te ne servirai in combattimento dovrai sottrarre 2 Punti di Forza d'Attacco ogni volta. Se possiedi due armi usa quella che ti offre meno vantaggi, al fine di conservare l'altra in buono stato e di non essere soggetto a penalità quando verrà usata in combattimento. Se il primo tentativo è andato a vuoto puoi ritentare finché vuoi, oppure puoi lasciare la capanna e andare al **278.**

143

Il gobbo sorride e ti dice:

La risposta è quella giusta,
ma ora devi darmi questa:
tre villaggi hai già incontrato;
dimmi l'ordine seguito.

La tua risposta è:

Cantopani, Kristatanti e Dumphus	Vai al **262**
Kristatanti, Birritanti e Dumphus	Vai al **253**
Cantopani, Gorretanti e Dumphus	Vai al **59**

144

Esci prudentemente dalla miniera cercando di non farti vedere dai Goblin che si stanno aggirando da quelle parti. Tenta la Fortuna.

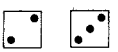
Se sei fortunato vai al **259**; se sei sfortunato vai al **217.**

145

A prima vista le scatole sembrano essere prive di interesse: sono due cassettine di legno sigillate. Cerchi di aprire quella di sinistra (vai al **251**) o quella di destra (vai al **258**)?

146

Il tè è rinfrescante e ti fa guadagnare 1 punto di Resistenza; guadagni inoltre 1 punto di Fortuna per aver fatto la scelta giusta. Ti accorgi che la donna mormora un'imprecazione e i suoi movimenti si fanno sem-



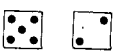
pre più lenti: evidentemente aveva messo qualcosa nella bevanda pensando che avresti scambiato le tazze. La vedi trascinarsi faticosamente in cucina e ingurgitare un'altra bevanda, dopo di che ritorna a sedersi vicino a te e ti interroga sul tuo viaggio.
C'è un dettaglio che la interessa particolarmente: vuole sapere se ti è capitato di incontrare un vecchio.

Se hai con te una pagina di un Libro di Magia vai al **184,** altrimenti vai al **219.**

147

La dolce pendenza si trasforma ben presto in una scarpata tanto ripida che nell'arco della mattinata sei costretto a fermarti più volte per riposarti. Alla fine arrivi in cima e puoi vedere che il sentiero conduce a un piccolo villaggio di capanne dall'aspetto rudimentale. Prosegui in questa direzione finché non lo raggiungi. Appena ti vedono, gli abitanti sono presi da un grande spavento e si affrettano a rientrare nelle loro abitazioni. Incontri un gruppetto di persone dall'aspetto triste e sconsolato: sono esseri piccoli e tozzi, e la loro pelle è rugosa come cuoio. Alcuni di loro sono senza braccia, altri riescono a malapena a trascinarsi sulle mani.

Se vuoi parlare con loro vai al **61**; se preferisci continuare per la tua strada attraversando il villaggio vai al **220.**



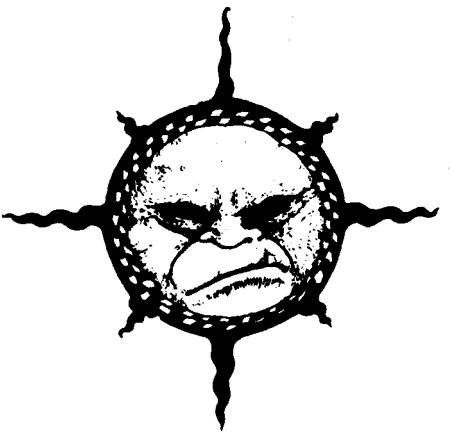
148

Hai mangiato ieri, dopo che hai lasciato il piccolo avamposto? Se non l'hai fatto, ora sei molto affamato e perdi 3 punti di Resistenza per aver camminato tutto il giorno a stomaco vuoto. Prosegui per la tua strada e arrivi nei pressi di un ponte di legno e corda: ha un aspetto precario ed è pericolosamente teso tra due rocce.

Se avanzi lungo il sentiero che segue il corso del fiume vai al **209**; se decidi di attraversare il ponte e poi seguire un sentiero che sale in cima ad una collinetta vai al **19.**

149

Questo passaggio svolta a destra; lo percorri finché non giungi ad una porta. Cerchi di aprirla (vai al **268**) o abbandoni la miniera (vai al **144**)?



150

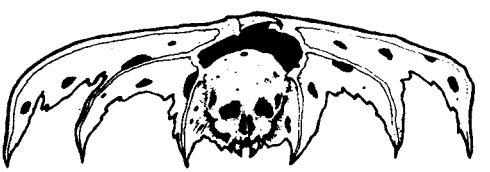
Prosegui attraverso il bosco finché non giungi in prossimità di un altro sentiero e avanzi verso nord fino ad arrivare ad un bivio. Un segnale indica che per andare verso Alianna devi continuare a ovest, mentre per raggiungere Dumphus devi proseguire diritto.

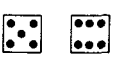
Se ti dirigi verso Alianna vai al **154**; se preferisci andare a Dumphus vai al **54.**

151

Un po' più in là, nel corridoio, senti un gemito e con la torcia fai luce su un'esile creatura che si nasconde nell'ombra. È la giovane Svinn! Ti avvicini per consolarla e lei si appoggia a te, come per domandarti di proteggerla. Adesso tutto ciò che ti resta da fare è uscire sano e salvo.

Vai al **195.**





152

La pietra preziosa, inserita nella montatura, brilla di una luce insolita ma è stranamente gelida al tatto. La metti nello zaino senza renderti conto che si tratta di un gioiello di ghiaccio che ben presto si scioglierà e si trasformerà in acqua priva di valore. Hai sprecato il tuo denaro!

Vai al **126.**

153

Frugando nelle tasche dell'Assassino trovi 3 Pezzi d'Oro. Ora puoi ripartire continuando lungo il sentiero.

Vai al **212.**

154

Un po' più lontano, sul sentiero, scopri una capanna dall'aspetto pittoresco. È situata in mezzo ad alberi le cui foglie presentano tutte le tonalità di verde; dei fiori abbelliscono i muri dell'abitazione e la porta è ornata con delle decorazioni molto raffinate. Ti avvicini alla porta e bussi, ma nessuno ti risponde. Entri nella casa (vai al **119**) o preferisci andartene (vai al **278**)?

155

Perquisisci i loro corpi, ma nelle tasche non trovi altro che 2 miserabili Pezzi d'Oro. In ogni caso puoi sempre prendere gli 8 denti che sono caduti a terra vicino al primo Goblin.

Vai al **202.**

156

Lasci il sentiero e ti inoltri nel sottobosco, con l'intenzione di fare il giro più largo per evitare di attraversare il villaggio. Avanzi con difficoltà nella fitta vegetazione: l'erba alta ti costringe a rallentare il passo e dei cespugli spinosi ti graffiano le gambe. Improvvisamente avverti la presenza di una mano vigorosa che ti stringe il braccio e ti fa girare su te stesso. Non capisci cosa stia succedendo: cerchi di proseguire (vai al **94**) o ti prepari a difenderti (vai al **241**)?

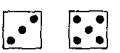
157

Il sentiero sale per le colline e ti conduce ai limiti di un bosco. Il sole pomeridiano filtra attraverso gli alberi e manda dei bagliori che provocano delle illusioni ottiche: spesso hai l'impressione di vedere degli animali che ti guardano, ma immediatamente ti accorgi che si tratta semplicemente di rami e foglie che visti sotto una certa angolazione possono assomigliare a qualche strana bestia. Dopo aver proseguito ancora per un certo tratto arrivi in un luogo dove puoi riposarti (vai al **18**).

Se preferisci continuare vai al **210.**

158

La capanna non è ammobiliata; un fuocherello sta ardendo al centro della stanza e una famiglia composta da tre persone sta addossata contro la parete più lontana dalla porta, tremante di paura. Tendi loro la mano in segno di amicizia (vai al **79**) o fai un incantesimo?



continua

GAK	FOF	RAN	FAM	DOC
385	**431**	**337**	**413**	**299**

Altrimenti puoi lasciare il villaggio e andare al **220.**

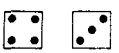
159

Segui il sentiero per un altro breve tratto finché non ti imbatti in un secondo oggetto: stavolta si tratta di un medaglione contenente un ritratto di donna; evidentemente è stato rubato al viaggiatore che è passato prima di te, ignaro della natura di quest'erba. Se lo desideri, prendilo. Alla fine arrivi nuovamente sulla sponda del fiume, lontano dal villaggio.

Vai al **231.**

160

Implori la dea, e tra il fracasso delle macerie che crollano senti come uno scricchiolio: è la porta che si sta aprendo lentamente. Appena hai spazio a sufficienza ti infili tra i battenti proprio quando le pareti del tunnel crollano dietro di te facendo un gran baccano.
Ritorna al bivio andando al **120.** Tieni presente che Libra può accorrere in tuo aiuto solo una volta nel corso del viaggio attraverso le colline Shamutanti, e che avendola invocata in questa occasione hai sfruttato l'unica possibilità di servirti della sua assistenza. Ciò significa che se la chiamerai nuovamente in tuo aiuto lei resterà sorda alle tue preghiere (cioè non avrai più il diritto di servirti di questa possibilità quando ti verrà offerta). Da qui a Kharé dovrai far conto esclusivamente su te stesso.



161

Il pranzo sta per essere servito. Se desideri sederti a tavola e mangiare, paga 2 Pezzi d'Oro e fatti portare una ciotola di stufato di moffetta. Tieni presente che finché rimarrai alla locanda non potrai servirti delle tue provviste. Se mangi guadagni 1 punto di Resistenza; se desideri restare a dormire qui paga 3 Pezzi d'Oro. Il letto che ti viene assegnato non è particolarmente pulito, ma è comodo e una buona notte di sonno ti fa guadagnare 5 punti di Resistenza.

Se desideri mangiare ma non pernottare vai al **62**; se decidi di trascorrere la notte alla locanda vai al **45.**

162

Devi combattere il Gigante:

Gigante	Abilità 9	Resistenza 11

Se vinci vai al **265**; se lo preferisci usa uno dei seguenti incantesimi:

YOB	KIL	DUM	BIG	YAZ
361	**430**	**338**	**411**	**384**

163

Gli abitanti del villaggio cominciano a guardarti con curiosità e decidi di proseguire. Segui il sentiero uscendo da Cantopani e ti dirigi verso le colline Shamutanti. Dopo un'ora e mezza arrivi ad un bivio che ti offre due direzioni.

Vai al **183.**

164

Il sentiero sinuoso procede lungo la sponda di un fiume gorgogliante. Lo segui percorrendo la riva destra finché non giungi in fondo ad una valle che si fa sempre più stretta. Ad un certo punto ti trovi in una piana erbosa dove puoi fermarti a mangiare (vai al **136**); se preferisci continuare vai al **65.**

165

Puoi cercare di ammazzare tutti i serpenti che si trovano nella fossa servendoti della spada. Tenta la Fortuna: se sei fortunato ripeti l'operazione; devi tirare i dadi finché non sei fortunato per tre volte consecutive. Ogni volta che sei sfortunato vieni morsicato dai serpenti e perdi 3 punti di Resistenza.

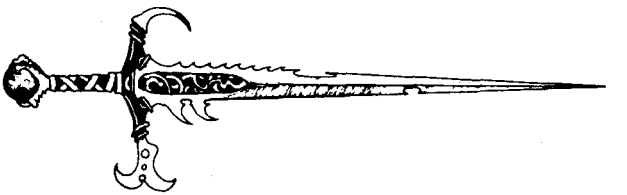
Se sei fortunato per tre volte consecutive riesci ad uccidere tutti i serpenti e vai al **206.**

166

Quale incantesimo scegli?

NAP	SIX	BAG	LAW	KIL
332	**295**	**313**	**380**	**427**

Se non conosci nessuna di queste formule o non intendi servirtene devi usare l'arma. Vai al **20.**



167

Vai al **245.**

168

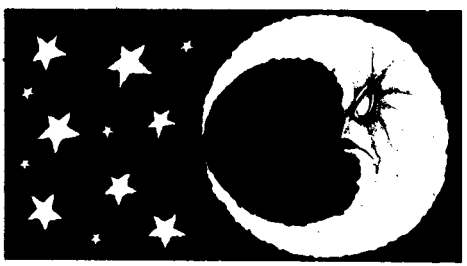
Raccogli lo zaino e stai per rimettertelo in spalla quando, tenendolo tra le mani, ti accorgi che qualcosa si muove all'interno. Prendi un forte spavento e lo lasci cadere, ma poi lo riprendi in mano e lo apri con prudenza. Tutt'a un tratto una creaturina che assomiglia ad uno scoiattolo, di colore verde e con un grosso ventre, salta fuori dello zaino e con un balzo fugge nel bosco. Ti lasci sfuggire un'imprecazione ed esamini il contenuto dello zaino, ma è troppo tardi: la creatura ha mangiato tutte le tue provviste.
Te la prendi con la tua negligenza e ti rimetti in viaggio alla svelta, continuando per lo stesso sentiero.

Vai al **210.**

169

Lasci l'abitazione in tutta fretta e torni indietro per lo stesso sentiero. Al bivio ti dirigi a nord, verso Dumphus.

Vai al **54.**

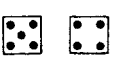


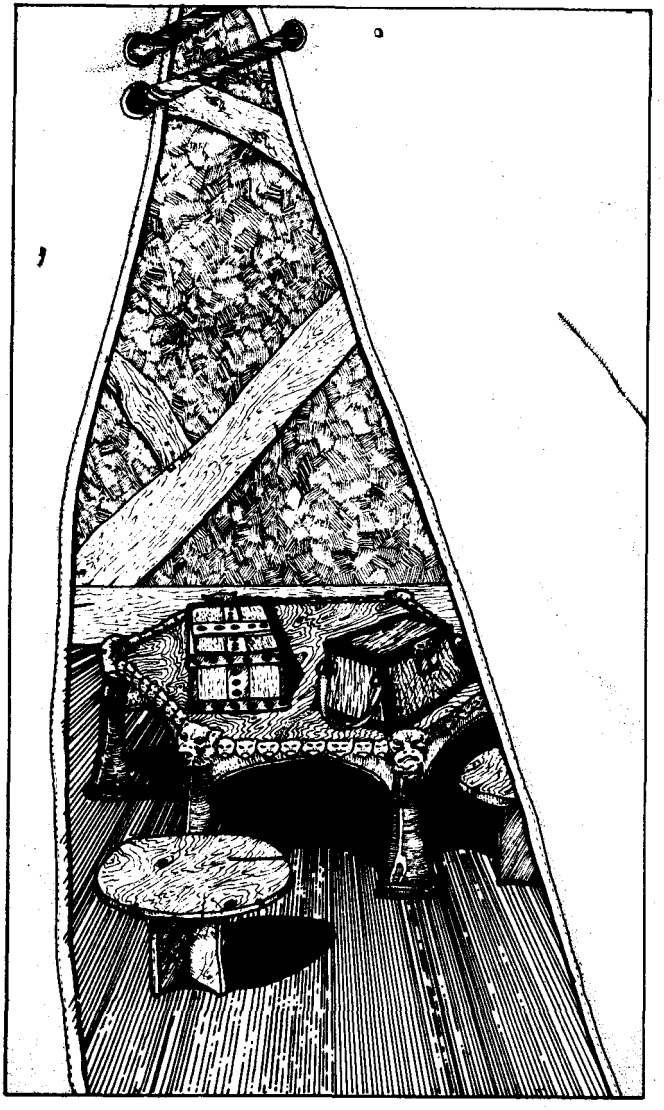
170

Tiri un sospiro di sollievo, ma non è ancora il momento di cantar vittoria; te ne accorgi dopo qualche passo, quando i tuoi piedi mettono in azione un meccanismo segreto: tutt'a un tratto tre alberelli con la punta aguzza scattano davanti a te e ti si conficcano nel corpo all'altezza del cuore. Muori impalato da questo diabolico stratagemma, e purtroppo la tua missione è terminata. La tua testa si unirà a quelle che hai appena visto ...

171

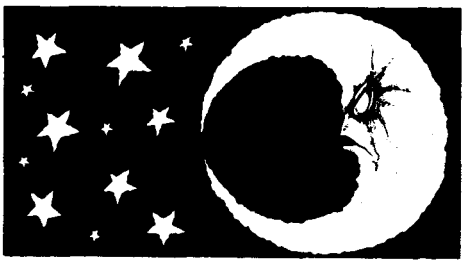
La creatura è una Minimite e si chiama Jann. Con fare amichevole ti dice che il villaggio che vedi in fondo al vallone si chiama Birritanti e che è il più grande delle colline Shamutanti. Birritanti è un posto accogliente e tutti i viaggiatori vi trascorrono almeno una notte, ma di conseguenza i prezzi sono un po' più alti. La Minimite vorrebbe venire con te: la autorizzi ad appollaiarsi sulla tua spalla e riprendi il sentiero che porta a Birritanti (vai al **111**) o le dici che preferisci proseguire per conto tuo (vai al **37**)?





172

Chiami per vedere se c'è qualcuno ma nessuno ti risponde; allora scosti la tenda e dai un'occhiata dentro: nel mezzo della stanza ci sono tre sedie attorno ad un tavolo, sul quale sono state lasciate due scatole. Decidi di entrare per esaminarle (vai al **145**) o ti rechi in una delle altre capanne? Se scegli quella verde vai all'**88**, se preferisci quella marrone vai al **74.**



173

Ti ringrazia dell'aiuto e per ripagarti ti offre della verdura (l'equivalente di 1 pasto) che potrà farti comodo durante il viaggio. A questo punto lo saluti e ti rimetti in cammino andando al **46.**

174

Segui il corridoio per un breve tratto finché non arrivi ad una porta: cerchi di aprirla (vai al **130**) o ritorni all'incrocio e prendi l'altro passaggio (vai al **151**)?

175

Ti avvicini furtivamente all'entrata, girando attorno al fianco della collina. Aspetti il momento opportuno per entrare e finalmente ti infili nella cava. Seguendo prudentemente il passaggio arrivi ad un bivio dove puoi svoltare a destra (vai al **149**) o a sinistra (vai al **138**). Da che parte vai?

176

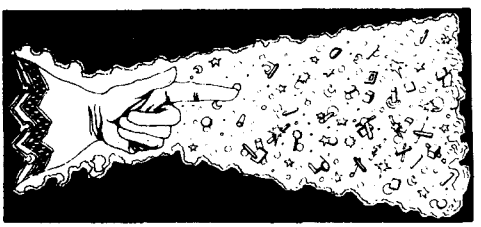
Scendi lungo il sentiero e passi davanti ad un cartello: stai entrando nel villaggio di Dumphus.

Se cerchi una locanda dove trascorrere la notte vai al **134**; se cerchi di conoscere qualcuno degli abitanti vai al **34.**

177

Perquisisci il cadavere della sentinella e frugando all'interno della baracca trovi una borsa contenente 3 Pezzi d'Oro. La sentinella portava al collo un piccolo amuleto di metallo intrecciato: è un portafortuna, benché non gli sia stato di grande aiuto. Grazie a questo amuleto, ogni volta che tenti la Fortuna puoi sottrarre 1 punto dal numero uscito dal tiro dei dadi.

Vai al **237.**



178

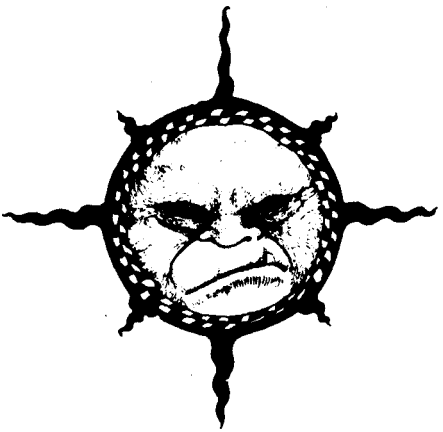
Il sentiero attraversa una zona cespugliosa; la campagna è deserta e un silenzio inquietante regna tutt'intorno, interrotto solo di tanto in tanto dal gracchiare di stormi di uccelli. Sembra quasi che stiano sospesi nell'aria per guardarti meglio, e la loro presenza ti fa sentire molto a disagio. Arrivato in cima ad un colle puoi vedere che il sentiero procede scendendo verso un villaggio di poche capanne, situato ai piedi delle colline Shamutanti. Mentre ti avvicini senti dei rumori che indicano che il villaggio è abitato, ma poiché il sentiero lo attraversa non puoi far altro che proseguire tra le capanne. Queste sono di forma conica, i muri sono fatti di argilla cotta e i tetti sono ricoperti di paglia. Mentre passi gli abitanti appaiono sulle porte e scrutano attentamente ogni tuo movimento. Improvvisamente un uomo esce dalla sua abitazione e si ferma di fronte a te: è alto circa un metro e mezzo, ha le braccia tozze e porta dei pantaloni fino al ginocchio, ridotti a brandelli. I suoi occhi sono ardenti e i lunghi

capelli rossi e la barba ispida e arruffata gli conferiscono un aspetto selvaggio. «Ferma, straniero» ti dice, «cosa sei venuto a fare a Cantopani?» Cosa gli rispondi?

Gli dici che sei un mercante — Vai al **264**

Gli chiedi informazioni sulla strada da prendere — Vai al **33**

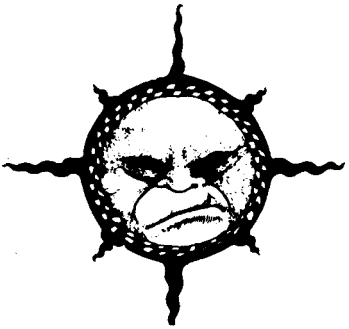
Gli dici che hai fame e che hai bisogno di provviste — Vai al **198**



179

Ti rendi conto che se continuerai ad ascoltare questa musica per altri cinque minuti ben presto sprofonderai nel sonno, ma la melodia ha un effetto talmente riposante che non riesci a resistere e ti addormenti.

Vai al **279.**



180

Trovi una radura; ti siedi, apri lo zaino e cominci a mangiare, ma sei disturbato da alcuni uccelli che gridano là intorno e prendi paura quando uno stormo di Gabbiani di Bosco si alza improvvisamente in volo. Se vuoi puoi raccogliere le tue cose e rimetterti in cammino (vai al **133**) oppure puoi rimanere e finire di mangiare (vai al **272**).

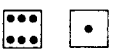
181

Metti il piede su un ramoscello che si spezza facendo rumore; allora qualcosa si muove nella grotta e senti dei passi di qualcuno che si avvicina. Qualche istante più tardi un enorme mostro vestito con abiti cenciosi esce dalla grotta: è un Gigante armato di una pesante clava. Ti prepari ad attaccarlo (vai al **162**) o cerchi di parlare con lui (vai al **256**)?

182

Cosa gli dai? Se possiedi un'ascia vai al numero inciso sul manico; se non ce l'hai devi dargli qualcos'altro.

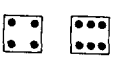
Vai al **29.**



Stai ancora pensando da che parte andare quando senti un debole lamento che proviene dall'alto, in direzione di un grosso albero. Con molta prudenza ci sali sopra e vedi un vecchio seduto sul ramo più basso: ha troppa paura per saltar giù, ed è più che normale considerata la sua età. Ti prega di aiutarlo e tu accetti ben volentieri. Con voce fioca ti racconta che si era messo in viaggio da Dumphus e che si stava tranquillamente dirigendo verso il piccolo avamposto di Analand quando degli Elvin lo hanno attaccato e, dopo averlo derubato, lo hanno lasciato sull'albero. Per ripagarti della tua gentilezza recita questa quartina, ritenendo che possa esserti di aiuto:

Lo vedi sebbene egli non ti veda,
la furtiva creatura dagli occhi neri,
una volta era un guardiano, ma oggi
possiede solo la chiave della libertà.

Neanche il vecchio conosce esattamente il significato della quartina, ma sa che gli Elvin sono particolarmente interessati alla chiave in questione. Ti fa un altro dono, l'unica cosa che possiede: è una pagina di un Libro di Magia (la pag. 102) che contiene solo una parte di un incantesimo: a prima vista sembra trattarsi di una formula che permette di sbarazzarsi delle persone importune. A questo punto il vecchio ti saluta e si rimette in cammino verso Cantopani. Prendi il sentiero alto che porta sulle colline (vai al **157**) o quello basso che costeggia la valle (vai al **164**)? Altrimenti puoi andare a vedere cosa sta succedendo vicino a degli alberi dai quali proviene un ronzio (vai al **200**).



184

Le descrivi l'uomo che hai incontrato e i suoi occhi si accendono di interesse. Ti chiede se gli hai rubato una pagina di un Libro di Magia, e non riesce più a contenersi dalla gioia quando la tiri fuori dello zaino: presa dall'euforia te la strappa di mano.

Vai al **114.**

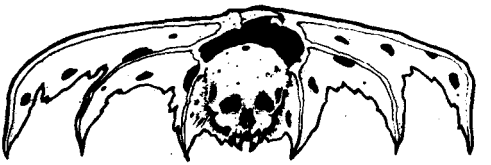
185

Ti siedi e parli con loro; queste persone sono tra quelle più in vista nel villaggio. L'incontro è piacevole e ti fa guadagnare 2 punti di Fortuna. Ti invitano a mangiare con loro (guadagni 1 punto di Resistenza) e la conversazione, dapprima piuttosto seria, passa ad argomenti più piacevoli. Allora, per divertirli, racconti loro l'incontro con lo scemo di Kristatanti, ma purtroppo non ti sei espresso con il termine più appropriato poiché tra i commensali c'è un uomo che viene proprio da quel villaggio. Preso dall'ira si alza e ti sfida, ma poiché ti trovi in terra straniera non ti sembra opportuno accettare e preferisci scappare. L'uomo ti segue fino ai margini del villaggio, poi si ferma e puoi proseguire. Dopo un po' ti accorgi di aver dimenticato l'arma, e a meno che tu non ne possieda una di riserva devi proseguire disarmato. Devi sottrarre 4 punti dalla tua Abilità totale finché non troverai un'altra arma.

Vai al **14.**

186

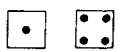
Nella stanza ci sono poche cose di valore, ma il Goblin che hai appena ucciso porta al collo una chiave d'argento con il numero 111.
Puoi prenderla e proseguire attraversando la porta (vai al **239**) o tornando indietro da dove sei venuto (vai al **120**).



187

Ti chiede di risparmiargli la vita, e quando si accorge che non intendi ammazzarlo ti inonda di ringraziamenti. Mentre si rialza da terra e si cura le ferite ti dice di essere un Flanker, un ladro assassino che combatte con tutti i viaggiatori solo per tenersi in allenamento; ma in questo caso deve riconoscere che non sei alla stregua degli altri. Anche lui si sta dirigendo a Kharé e poiché ti deve la vita promette di esserti amico. Quest'amicizia è veramente vantaggiosa; te ne accorgerai quando, raggiunto il porto di Kharé e incontrati altri Flanker, lui ti verrà in aiuto. Vai al **79** del secondo volume per vedere di che aiuto si tratta. Il Flanker non ti accompagnerà a Kharé; lo vedi sparire nel bosco. Quest'incontro è molto fruttuoso e ti fa guadagnare 1 punto di Fortuna.

Prosegui andando al **212.**

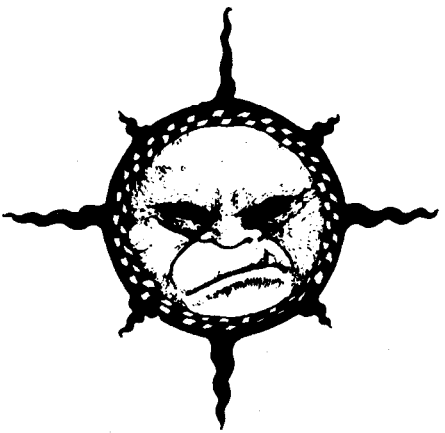


188

È già quasi buio; devi decidere se accamparti per la notte (vai al **108**) o se continuare senza riposarti (vai al **49**).

189

Delle tende variopinte pendono davanti alle porte delle capanne e ognuna è di colore diverso. Puoi esaminare la capanna con la tenda rossa (vai al **172**), quella con la tenda verde (vai all'**88**) o quella con la tenda marrone (vai al **74**).



190

La borsa contiene denti di varie creature: alcuni appartenevano ai Cani dei Morti, tre ad una scimmia, quattro sono di Goblin e due di Snattacatà; infine c'è un grosso molare di un Gigante. Puoi prenderti quelli che vuoi (anche tutti) e poi vai al **126.**

191

Ti metti a chiacchierare con lui e gli racconti che stai andando a Kharé. Allora ti spiega che dovrai attraversare Torrepani, un villaggio popolato dagli Svinn, che in questo periodo stanno passando un momento di crisi. Da Torrepani a Kharé ti aspetta un altro giorno di cammino, ma la strada è in discesa e di conseguenza non presenta grosse difficoltà. La birra ti fa guadagnare 2 punti di Resistenza e le informazioni 1 punto di Fortuna. Jann, la Minimite, ha assaggiato un po' della tua birra ed ora è completamente ubriaca. Ora puoi andare alla locanda (vai al **92**) o uscire dal villaggio (vai al **21**), ma non puoi liberarti della tua piccola compagna.

192

Ti siedi e mormori un vago commento sulla percorribilità delle strade in questo periodo dell'anno e l'uomo borbotta qualcosa di simile. A poco a poco il silenzio lascia spazio a una conservazione più animata che

comprende svariati argomenti. Apprendi che il tuo interlocutore è un coltivatore, e che le sue terre sono nei sobborghi del villaggio. È a conoscenza di tutto ciò che avviene a Kristatanti e ha anche sentito parlare della scomparsa della Corona dei Re, ma gli affari del mondo non lo interessano più di tanto. Gli parli un po' di te, poi vi mettete a raccontare barzellette sui Goblin e ridete di cuore. A un certo punto l'uomo si alza per congedarsi e ti dice: «Ci sono due strade che portano a Kharé, straniero. Una conduce all'abitazione di Alianna, ma devi fare affidamento su tutta la tua presenza di spirito, se lei è in casa; l'altro sentiero attraversa le colline e porta a Lea-KI, il dominio dei giganti. Che la fortuna di Sidla ti accompagni durante il viaggio!» Ti porge un frutto a forma di mela e aggiunge: «Prendi questo, forse potrà aiutarti». Si tratta di una Bomba, un frutto molto nutriente che proviene dalle sue terre. Quando lo mangerai alla fine di un pasto normale ti farà raddoppiare i punti di Resistenza guadagnati. Lo ringrazi e gli auguri la buona notte. L'incontro ti fa guadagnare 2 punti di Fortuna. È il momento di decidere se passare la notte alla locanda (vai al **211**) o se mettersi a vagare nel bosco in cerca di un letto di fortuna (vai al **62**).

193

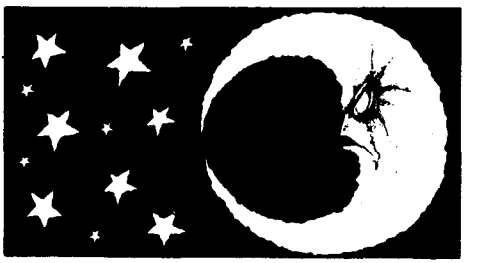
Continui a salire lungo il sentiero per circa due ore, poi scendi a valle e ti dirigi verso un'altra collina. È pomeriggio inoltrato e devi cominciare a pensare dove accamparti per la notte. Un po' più avanti c'è un piccolo villaggio tra le colline.

Vai al **28.**

194

La lama di questa spada è particolarmente affilata, e quando la usi ogni colpo fa perdere all'avversario 3 punti di Resistenza invece dei soliti 2. Comunque non puoi prendere questa spada se ne possiedi già un'altra, a meno che non decida di disfarti della vecchia. Se ritieni che non ne valga la pena chiedi al mercante di restituirti i soldi (Tenta la Fortuna: se sei fortunato te li ridà; se sei sfortunato devi liberarti della spada vecchia e rinunciare al denaro).

Vai al **75.**



195

Un ruggito alle tue spalle ti mette in guardia. Le mura del corridoio iniziano a tremare e a sgretolarsi, e sei obbligato ad avanzare per evitare che le macerie ti crollino addosso. I massi ostruiscono l'uscita, ma un raggio di luce che penetra nel passaggio ti fa sperare che ci sia un'altra via di scampo. Attraversi un corridoio che porta ad una grande caverna, ma il ruggito si fa sempre più forte: inorridisci alla vista di una enorme Manticora e ti appoggi al muro proteggendo la ragazza col tuo corpo. Il mostro che ti sta di fronte è un animale ibrido a quattro zampe: ha il corpo da leone, la coda da scorpione e la testa come quella di un vecchio. Appena ti vede inarca la schiena e sbatte due grandi ali. Lo combatti (vai al **227**) o ti servi di uno dei seguenti incantesimi?

PEP	BAG	HOP	FOF	DOZ
302	**389**	**345**	**415**	**325**

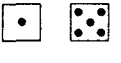
196

Lasci il villaggio e prosegui con prudenza risalendo il fiume per circa un'ora.

Vai al **231.**

197

Ti guardi attorno ma è troppo buio per riuscire a vedere qualcosa. Gli Svinn ti gettano una torcia e un acciarino; la accendi e ti accorgi di essere in una grande caverna che presenta due uscite: prendi il passaggio di destra (vai al **3**) o quello di sinistra (vai al **16**)?



Ti fa cenno di andare avanti e ti dice che la locanda si trova poco distante, sulla destra. La scelta di questo paragrafo ti permette di venire a conoscenza di una delle regole del gioco che altrimenti avresti scoperto per caso o per errore. L'avventura è divisa in giorni, durante ognuno dei quali avrai bisogno di fare un pasto; altrimenti perdi punti di Resistenza a causa della scarsa alimentazione. Avrai la possibilità di servirti delle provviste che ti porti dietro nello zaino oppure potrai comprare del cibo nelle locande che incontri durante il cammino. Al calar della sera avrai occasione di fermarti a dormire oppure potrai proseguire senza riposare. Anche in questo caso, se perderai una notte di sonno dovrai sottrarre dei punti di Resistenza a causa della stanchezza che sentirai il giorno dopo. Viceversa, una notte di riposo ti farà guadagnare dei punti di Resistenza. Dovrai essere tu a stabilire se è meglio mangiare e/o dormire oppure proseguire, poiché talvolta un luogo a prima vista tranquillo può nascondere insidie e pericoli! Prosegui verso la locanda che l'uomo ti ha indicato.

Vai al **257.**

199

La chiave è vecchia e arrugginita e porta impresso un numero che riesci a leggere a malapena: 54. Se vuoi mettila nello zaino e lascia in fretta il villaggio (vai al **196**) oppure prova ad aprire l'altra scatola (vai al **251**).

200

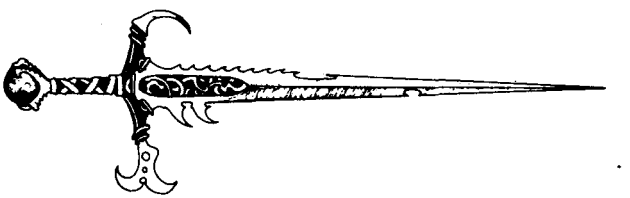
Dai un'occhiata in alto e vedi un alveare attorno al quale sta ronzando un piccolo sciame di api. Puoi salire sull'albero per guardare più da vicino (vai al **270**) o puoi ignorarlo e proseguire per la tua strada (vai al **9**).

201

Il lavoro è sgradevole; ti danno da mangiare (guadagni 2 punti di Resistenza), ma non dormi per tutta la notte (perdi 3 punti di Resistenza). Puoi ricorrere alla magia per alleggerire il lavoro.

BIG	DIP	PEP	FIL	ZAP
298	**444**	**362**	**412**	**318**

Altrimenti vai al **263.**



202

Prendi il sentiero che attraversa il bosco e lasci la miniera. Prosegui per un paio d'ore ed è pomeriggio inoltrato quando scorgi un piccolo villaggio.

Vai al **28.**

203

Sentendo che ti stai preparando a combatterla, la creatura estrae una spada dalla cintura e la fa volteggiare nell'aria. Sei sorpreso dalla rapidità dei suoi movimenti, e prima ancora che te ne accorga il piccolo Elvin ti infligge un colpo al braccio con la sua affilatissima spada. Perdi 1 punto di Resistenza. Devi combatterlo, nonostante sia in notevole vantaggio grazie alla rapidità con cui riesce a combattere. Ogni volta che tiri i dadi per il tuo avversario aggiungi 2 punti di Forza d'Attacco.

Elvin	Abilità 6	Resistenza 4

Se vinci vai al **121**, oppure prova a servirti di uno dei seguenti incantesimi:

HOT	ZEL	WOK	BIG	YAZ
405	**294**	**441**	**356**	**378**

204

L'uomo intasca i 3 Pezzi d'Oro e ti porge un pezzo di stoffa da usare come asciugamano. Assieme ad altri due abitanti del villaggio, e naturalmente con Jann, ti spogli e fai il bagno nella cascata.

L'acqua non ha solo proprietà rinfrescanti, ma è così rinvigorente che pare che un'energia benefica si sprigioni attraverso il tuo corpo: le acque di questa cascata magica posseggono virtù curative che ti permettono di riportare Abilità, Resistenza e Fortuna al loro punteggio iniziale. Inoltre l'acqua ha la capacità di curare tutte le malattie che puoi aver preso durante il viaggio, ma non ti libera dalle maledizioni. Ora ritorna al villaggio e fermati alla locanda.

Vai al **92.**

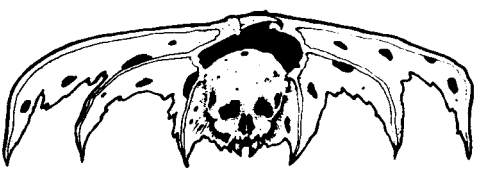
205

Lanciando un grido disperato la Minimite scompare dalla tua spalla, con tuo grande sollievo. Finalmente potrai servirti di nuovo della magia! La vecchia ti autorizza ad andartene e riprendi il sentiero.

Vai al **232.**

206

Sei circondato da cadaveri di serpenti; la fortuna non ti ha ancora abbandonato, ma ci vuole ben altro per riuscire a salvarsi: non c'è modo di scalare le pareti del fossato e ormai sei condannato a morire di fame a meno che il tuo stomaco non riesca a sopportare i serpenti crudi... L'unico modo per salvarsi è invocare l'aiuto di Libra; se non l'hai già fatto vai al **273.**



207

Entri nella grotta e senti un fischio lontano che si fa sempre più forte man mano che ti avvicini. Ti spingi un po' più in profondità, ma inciampi su qualcosa e cadi; nello stesso istante il fischio si interrompe. Prendi un terribile spavento quando ti accorgi di aver urtato un enorme piede: proprio di fronte a te c'è un gigante che si sveglia, si sfrega gli occhi e ti lancia un'occhiataccia; poi afferra una clava e si alza in piedi lentamente. Devi combatterlo:

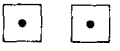
Gigante	Abilità 9	Resistenza 11

Se vinci vai al **265**, oppure prova con uno di questi incantesimi:

KIL	BIG	YAZ	YOB	DUM
430	**411**	**384**	**361**	**338**

208

Puoi lasciare il villaggio prendendo due sentieri. Uno sale verso le colline: se desideri prendere questo vai al **147**; l'altro scende verso un bosco: se prendi quest'altro vai al **127.**



209

Prosegui per alcune ore lungo il sentiero che costeggia il fiume finché non giungi nei pressi di un'ampia curva; delle capanne con il tetto di paglia sono disposte a semicerchio, e un fuoco arde al centro del villaggio emanando delle spirali di fumo, ma intorno tutto tace. Se desideri avvicinarti vai all'**80**; se preferisci evitare il villaggio lascia il sentiero e incamminati verso le colline. Vai al **156.**

210

Continui a salire per due o tre ore seguendo il sentiero che serpeggia lungo le colline. L'aria comincia a diventare fresca mentre il sole tramonta, ma la luna piena ti rischiara la strada. Preferisci continuare a marciare durante la notte (vai all'**84**) o ti fermi e ti accampi per dormire (vai al **283**)?

211

Alla locanda un letto per la notte costa 3 Pezzi d'Oro, e un pasto nutriente 2.

Se desideri mangiare e dormire vai al **161**; se ritieni che il prezzo sia troppo alto vai al **62.**

212

Prosegui lungo il sentiero che gira intorno ad una collina e intanto la Minimite continua a infastidirti con le sue chiacchiere. Ad un certo punto vedi una vecchia che sta seduta davanti alla porta della sua capanna. Mentre passi di lì ti chiama e ti invita ad entrare.

Se vuoi sapere cosa vuole vai al **243**, se preferisci ignorarla e proseguire vai al **235.**

213

Ti vede frugare nella capanna e ti manda una maledizione; per fortuna non è molto pesante, ma ti fa perdere ugualmente 2 punti di Resistenza che non potrai recuperare finché non ti sarà tolta. Dai una rapida occhiata nei cassetti e nella credenza, ma tutto ciò che riesci a trovare è una borsa contenente 2 Pezzi d'Oro. Se vuoi prendili, poi lascia la casa e rimettiti in viaggio.

Vai al **278.**

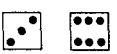
214

La spada è stata affilata da un esperto artigiano ed ora la sua lama è perfettamente arrotata. Tira i dadi: il numero uscito è il prezzo che il mercante ti chiede per quest'arma. Se sei disposto a sborsare quella somma prenditi l'arma; in ogni caso vai al **280.**

215

Stai correndo giù per la collina inseguito da tre Svinn. Ben presto ti raggiungono, ti agguantano e ti immobilizzano al suolo. Ti dibatti con tutte le tue forze, ma perdi 2 punti di Resistenza. Ti mettono nel cesto di corda e ti calano nella fossa.

Vai al **100.**



216

Le creature sono degli Elvin, dei piccoli esseri con sembianze umane, rinomati per le loro bricconate. Vivono in un villaggio nei pressi del fiume e passano gran parte del tempo a fare scherzi a tutti quelli che incontrano. Di tanto in tanto spariscono e, mentre li cerchi, riappaiono improvvisamente per innervosirti e spaventarti. Inoltre hanno la facoltà di diventare incandescenti e uno dei loro scherzi preferiti è quello di saltarti addosso facendoti cadere.
Sembra che si divertano molto, a differenza di te, ma riesci a non perdere la calma e lasci che si esibiscano sperando che prima o poi si stufino. Infatti dopo un'ora o due spariscono nel bosco in prossimità del fiume, e vedendo che non riappaiono decidi di trovare un luogo migliore dove trascorrere la notte. Ti svegli al sorgere del sole e riprendi il sentiero.

Vai al **148.**

217

Hai avuto la sfortuna di farti notare da tre Goblin, che ora si dirigono verso di te armati di picconi.

Primo Goblin	Abilità 5	Resistenza 4
Secondo Goblin	Abilità 6	Resistenza 4
Terzo Goblin	Abilità 5	Resistenza 5

Attaccali uno alla volta e se vinci vai al **155.** Oppure fai un incantesimo:

HOP	ZAP	RAP	RAW	RAZ
428	**407**	**358**	**381**	**442**

218

Si sono impossessati del tuo zaino; lo ispezionano e si prendono quegli oggetti che ritengono più interessanti. Poi, ritenendoti inoffensivo ti lasciano ripartire. Per decidere cosa si sono presi tenta la Fortuna per ognuno degli oggetti che hai con te nello zaino: se sei fortunato l'oggetto in questione rimane di tua proprietà, se sei sfortunato ti viene rubato, quindi va depennato dal Foglio di Avventura. Oro e provviste sono inclusi. Tieni presente che non devi sottrarre 1 punto di Fortuna ogni volta che tiri i dadi. Terminata l'operazione lascia il villaggio e riprendi il cammino andando al **196.**

219

Ti chiede se possiedi qualche oggetto magico. Naturalmente sei un po' sospettoso ed eviti di rispondere. Alla fine ti permette di andartene e di rimetterti in viaggio.

Vai al **232.**

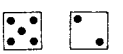
220

Dopo un po' ti fermi e ti siedi su una roccia per riposarti. Il sentiero scende a valle e porta ad un villaggio piuttosto esteso, situato in mezzo a tre colline. Il sole sta calando rapidamente quindi ti rimetti in cammino, ma mentre avanzi tra gli alberi un ramo basso ti graffia il viso e nello stesso momento senti un gaio pigolio. Proviene da una piccola creatura di colore verde, grande quanto un pollice, che ti è scivolata sulla spalla; assomiglia a una minuscola bambina, ha un corpicino sottilissimo e delle ali trasparenti. Ti ronza attorno con fare amichevole e poi va a posarsi sulla tua spalla. Se vuoi parlare con lei vai al **171**, altrimenti puoi cercare di liberartene con un incantesimo:

SIX	WIK	HOP	GAK	WAL
387	**336**	**451**	**300**	**306**

221

La grotta non è molto profonda e sembra essere vuota. Il pavimento è ricoperto di piccoli cristalli e di macerie, tra le quali trovi un'enorme sedia rotta, una rete lavorata a grandi maglie e un cranio umano di grosse dimensioni. Giungi alla conclusione che le grotte siano abitate da giganti. Puoi prenderti gli oggetti (o parte di essi) che trovi per terra, ma se vuoi portarti via la sedia devi privarti di tutte le tue cose (tranne che dell'arma) poiché è talmente grande che non riesci a trasportarla assieme a qualcos'altro. Ora puoi lasciare questa grotta e dirigerti nell'altra (vai al **207**) o puoi abbandonare le cave e riprendere il cammino (vai al **250**).



222

È poco dopo l'alba che senti dei rumori provenienti dall'esterno. La porta si apre ed entrano cinque Svinn seguiti da un vecchio con i capelli grigi, vestito con abiti variopinti. Dice di chiamarsi Prosus e di essere il capo Svinn. Si scusa per averti imprigionato e fa un cenno ad un servo che ti porta del pane e del latte. Li mangi e guadagni 2 punti di Resistenza. Il capo ti spiega che intende assegnarti una missione importantissima: la sua giovane figlia, sua unica erede, è stata catturata dai predoni ed è stata offerta in sacrificio ad un potente demone che vive in una grotta. Molti dei suoi uomini hanno cercato di salvarla, ma senza riuscirvi. «Siamo gente disperata» ti spiega, «e a questo punto possiamo solo far conto su di te. Vuoi essere il nostro campione? Se riesci a salvarla ti daremo tutto ciò che desideri». Nonostante il capo non abbia cattive intenzioni, è chiaro che non hai molta scelta. Ti portano fuori del villaggio e prendete un sentiero che porta in cima ad una collina. C'è una fossa scavata nel terreno e gli Svinn preparano un cesto che servirà a calarti in quella che dev'essere la cava del demone. Cerchi di attuare l'ultimo tentativo di fuga (vai al **215**) o stai già pensando alla grossa ricompensa che ti spetta se riuscirai a portare a termine il tuo compito (vai al **100**)?

223

Provi a schivarlo, ma il mostro si dirige verso di te mostrandoti i suoi denti aguzzi. Ti rendi conto di non poter evitarlo se non con un combattimento.

Vai al **252.**

224

Perdi 2 punti di Resistenza per aver proseguito tutta la notte senza riposarti. Poco prima dell'alba ti fermi un attimo per riprendere fiato.

Vai al **148.**

225

Mette le monete in una borsa che porta appesa alla cintura e ti dice: «Il sentiero basso conduce alla valle degli Elvin, ma faresti meglio ad evitarlo poiché queste creature sono dotate di poteri magici, ma soprattutto sono molto dispettose. Il sentiero alto conduce alle colline e passa davanti alle miniere dei Goblin». A questo punto si mette a ridere e aggiunge: «Ma se passi di là stai attento a non perdere la testa! Ti conviene andare a Kristatanti, un villaggio molto ospitale raggiungibile in uno o due giorni di cammino. Ci sono pochi villaggi nelle colline Shamutanti dove gli stranieri sono bene accolti, ma a Kristatanti riuscirai a trovare cibo e un ricovero. Guardati dal Loto Nero se lo incontri sul tuo cammino, poiché il suo profumo dolciastro è un veleno mortale». Lo ringrazi per i suoi consigli e ti rimetti in cammino.

Vai all'**81.**

226

Lasciando il villaggio incontri un mendicante cieco che sta seduto per terra appoggiato a un muro. Mentre gli passi davanti ti chiede l'elemosina. Ha un aspetto davvero pietoso: è magrissimo e porta pochi vestiti addosso, e i suoi occhi sono tinti di nero per denotare

la sua cecità. Stai pensando se dargli del denaro quando vedi un carro trainato da buoi avanzare nella tua direzione. Vedendo che sei uno straniero il conducente ti chiede se vuoi un passaggio.

Se accetti la sua offerta vai al **129**; se rifiuti e preferisci dare al cieco 1 Pezzo d'Oro vai al **244.**

227

Sfoderi l'arma e combatti:

Manticora	Abilità 12	Resistenza 18

Ogni volta che la creatura ti infligge un colpo devi tirare un dado: se il numero uscito va da 1 a 4 l'attacco procede come di consueto; se fai 5 o 6 il mostro ti dà un colpo con la sua coda velenosa e devi tentare la Fortuna: se sei fortunato perdi i soliti 2 punti di Resistenza; se sei sfortunato ne perdi 6.

Se riesci a battere il mostro vai al **456.**

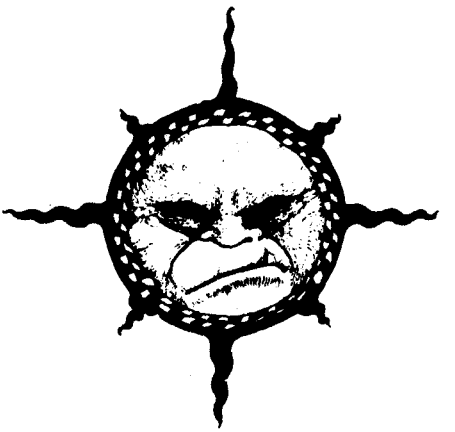
228

Devi raccogliere tutte le tue forze per riuscire a forzare la porta. Tira un dado tre volte: se il totale è minore della tua Abilità riesci a sfondare la porta e a scappare (vai al **120**), ma perdi 1 punto di Resistenza; se il totale è maggiore o uguale alla tua Abilità la porta non si sposta neanche di un millimetro e resti intrappolato nella grotta, a meno che tu non ricorra all'aiuto di Libra. Se non l'hai ancora invocata vai al **160.**

229

Uno dei mercanti ha un amico che ha bisogno di interrare la latrina e di scavarne una nuova nel cortile di casa sua. È un lavoro che ti terrà impegnato per buona parte della notte, ma in compenso ti verrà dato da mangiare e sarai pagato.

Se desideri accettare l'offerta vai al **201**; se rifiuti mettiti in cerca della locanda andando al **134.**



230

Entri nella taverna e chiami il padrone, e Glandragor in persona ti viene incontro. È un uomo molto gentile ed è sempre felice di parlare con i forestieri, ma è anche un buon affarista e nella sua locanda un boccale di birra costa 2 Pezzi d'Oro.

Se sei disposto a pagare bevi la birra e fermati a parlare con lui (vai al **191**); se hai qualcosa per lui vai al **182**; se non puoi permetterti la birra vai al **92.**

231

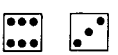
Un po' più in là trovi un altro ponte che congiunge le due sponde del fiume; lo attraversi e riprendi con calma il sentiero che sale zigzagando lungo il fianco delle colline. Improvvisamente ti cade in testa una ghianda e senti dei risolini che provengono dagli alberi. Guardando in alto ti accorgi che sui rami ci sono delle piccole creature che svolazzano di albero in albero. Ti arriva in testa un'altra ghianda, poi un'altra ancora... in breve degli Elvin ti stanno bombardando. Puoi cercare di proteggerti con un incantesimo:

ZIP	FOF	WOK	HOP	YAG
359	**408**	**296**	**382**	**340**

Se non desideri ricorrere alla magia vai all'**85.**

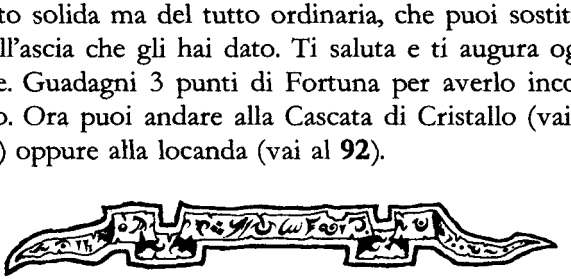
232

È pomeriggio inoltrato quando raggiungi il ciglio di una collina da dove puoi vedere il villaggio sottostante. Il sentiero attraversa Torrepani e tu non puoi far altro che proseguire in questa direzione. Torrepani è abitato dagli Svinn, un popolo di uomini-orca dall'aspetto poco rassicurante. Mentre entri nel villaggio rimani sorpreso dall'atmosfera di desolazione che regna tutt'intorno: gli Svinn non si curano nemmeno di te; ti siedi su un tronco posto al centro del villaggio, da dove puoi liberamente osservare le creature che ti passano davanti con aria disperata. Ti dirigi alla locanda per passarci la notte (vai al **267**) o cerchi di fare amicizia con gli abitanti (vai al **282**)?



Alla vista dell'ascia lo sguardo del vecchio si illumina di gioia.

«Dove l'hai trovata?» esclama tutto contento. Allora gli racconti tutta la storia, dopo di che ti prende l'ascia di mano e ti offre subito un boccale di birra. Non ha parole per ringraziarti e per dimostrarti la sua riconoscenza desidera darti tutte le indicazioni che possono esserti utili: «Tanto per cominciare, dovresti visitare la Cascata di Cristallo: l'acqua di quel posto possiede delle virtù curative particolarmente efficaci. Eccoti un lasciapassare che ti permetterà di entrare senza pagare; mostralo al guardiano quando gli passi davanti. Lasciando Birritanti per andare a Kharé passerai per Torrepani, un villaggio popolato dagli Svinn. Il loro capo cercherà di persuaderti ad aiutarlo a ritrovare la sua figliola, che è stata rapita dai predoni ed è stata abbandonata in una buia grotta sorvegliata da una terribile Manticora. Se trovandoti a Kharé dovessi avere qualche problema chiedi di Vik, un mio caro amico molto potente ed influente». A Kharé infatti ti verrà data l'opportunità di scegliere VIK tra gli incantesimi, avvalendoti in questo modo dei rapporti che ti legano a Glandragor. Infine l'uomo ti offre una spada, molto solida ma del tutto ordinaria, che puoi sostituire all'ascia che gli hai dato. Ti saluta e ti augura ogni bene. Guadagni 3 punti di Fortuna per averlo incontrato. Ora puoi andare alla Cascata di Cristallo (vai al **102**) oppure alla locanda (vai al **92**).



234

Il cancello che ti trovi di fronte è due o tre volte più grande di uno normale. È aperto e, nonostante tu sia molto stanco, lo attraversi e ti rimetti in cammino con molta prudenza. Alla tua destra il versante della collina diventa più ripido e ai suoi piedi ci sono due grotte. Entri in quella di destra (vai al **207**), in quella di sinistra (vai al **221**) o non ti curi delle grotte e prosegui lungo il sentiero (vai all'**82**)?

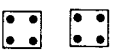
235

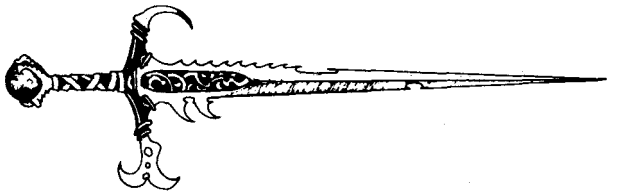
È molto indignata che tu abbia deciso di ignorarla. «Ti ordino di tornare indietro» grida, «se non lo fai non resterai impunito!»
Jann è curiosa e ti suggerisce di tornare alla capanna.

Se prendi in considerazione il suo consiglio vai al **243**; se ti rimetti in cammino senza darle ascolto vai al **269.**

236

Tenta la Fortuna: se sei fortunato vai al **118**; se sei sfortunato vai al **223.**





237

Prosegui lungo il fianco della collina. Nonostante la salita sia faticosa riesci a raggiungere la cima a metà pomeriggio. Cammini fino a sera scendendo un lieve pendio.

Vai al **220.**

238

Non hai indovinato. Il gobbo fa un gesto con la mano e un dolore acutissimo ti scuote il corpo. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Ritorni all'incrocio per prendere l'altro sentiero.

Vai al **38.**

239

La porta si apre senza cigolare e ti trovi in un tunnel dove regna l'oscurità più totale. Puoi servirti di uno dei seguenti incantesimi:

SUS	FAR	FIX	BAG	HOW
372	**349**	**422**	**398**	**454**

Oppure puoi avanzare a tastoni nel buio (vai al **6**).

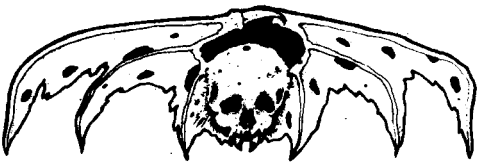
Se decidi di non inoltrarti e di ritornare al bivio passando per la stanza, vai al **120.**

240

«Io possiedo la fascia di Maestro di Scherma di Raganar. Se mi liberi sarò ben felice di dartela» ti promette. Fai come ti chiede e cerchi di aprire la gabbia (vai al **4**) o preferisci lasciarla prigioniera e ti metti a cercare la fascia per conto tuo (vai al **213**)?

241

Se sfoderi l'arma vai al **2**; se preferisci servirti della magia vai al **275.**



242

Più tardi due Cacciatori di Teste tornano indietro e ti fanno uscire dalla gabbia, ti legano mani e piedi e ti portano di peso verso il pentolone fumante. Ricevi un colpo sulla testa e perdi conoscenza. Non ti sveglierai mai più, ma fornirai agli omiciattoli un bel piatto di carne fresca...

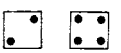
243

La vecchia ti dice di entrare e ti invita a sederti. Vive da sola nel bosco e chiede a tutti i passanti di farle compagnia. Ti offre qualcosa da bere, poi si trascina in cucina e ritorna dopo un po' con due tazze di tè e una minuscola tazzina. Jann è un po' sospettosa e te lo dice di fronte a lei. Allora la donna le lancia uno sguardo che esprime tutto il suo disgusto per le Minimiti. Dice di aver dimenticato la teiera in cucina e ritorna a prenderla. Se vuoi puoi scambiare le due tazze (vai al **48**) o puoi aspettare che ritorni e bere il contenuto della tazza che ti ha destinato (vai al **146**).

244

Gli getti 1 Pezzo d'Oro. «Sei gentile straniero» ti dice il mendicante tastando la moneta. «Ma è 1 Pezzo d'Oro!» riprende. «Sei stato molto gentile nei riguardi di un povero mendicante cieco. Una tale generosità merita una ricompensa». Infila la mano in tasca e ti porge una chiave di rame insistendo perché la accetti. «Anni fa vivevo a Kharé» ti dice, «facevo il guardiano nella prigione locale. Ma Kharé è una città infausta, abitata da gente di tutti i tipi. Una volta arrivato laggiù guardati dagli Occhi Rossi o farai la mia stessa fine e sarai costretto a mendicare per il resto dei tuoi giorni. Inoltre gli abitanti di Kharé sono diffidenti nei confronti degli stranieri: se le guardie dovessero metterti in prigione questa chiave potrà esserti utile». La chiave porta impresso il numero 206. Ringrazi il mendicante e riprendi il cammino.

Vai al **58.**



245

Riesci a passare davanti al posto di guardia senza che la sentinella ti veda.

Vai al **237.**

246

È l'alba del secondo giorno di viaggio; stai salendo da un bel po' e stai per raggiungere la sommità di una collina. Arrivato in cima ti fermi sbalordito: alla tua destra c'è una radura con numerose aste piantate nel suolo. In cima ad ognuna di esse sono infilate delle teste: alcune sono di uomini, altre di Goblin e una o due appartengono a creature che non riesci a identificare. Alcune sono recenti, altre sono in via di decomposizione, ma tutte hanno occhi e bocca cuciti. Poco più avanti il sentiero si biforca; nei pressi del bivio c'è un albero su cui è stata fatta una grossa X, da intendersi come avvertimento a non avventurarsi oltre. Ignori completamente a quale dei due sentieri si riferisca il divieto. Prendi quello che sale verso destra (vai al **68**) o preferisci quello che scende serpeggiando lungo la collina (vai al **40**)?

247

La calotta è stata rubata ad un sacerdote di Daddu-Ley. Non è dotata di poteri magici, ma potrà esserti utile per fare certi incantesimi.

Vai al **75.**

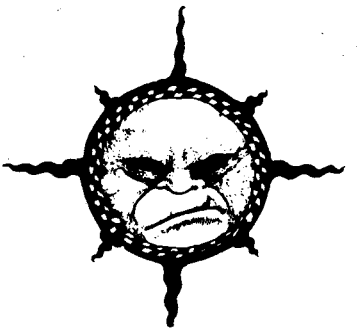
248

Ti porge una scatoletta: la apri e trovi una fialetta di colla, un paio di strani tamponi per il naso e quattro piccoli cristalli, tutti oggetti utili per fare incantesimi.

Vai all'**87.**

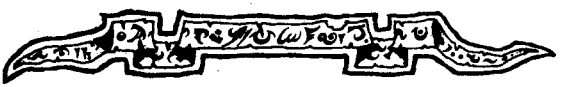
249

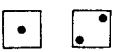
Si tratta di un flauto di bambù; provi a soffiarci dentro e ne esce un suono allegro. Prendi lo strumento e vai al **126.**



250

Lasci Lea-Ki, il regno dei giganti delle colline, e riprendi il cammino. Ormai è pomeriggio inoltrato e tu sei ancora per strada. Puoi proseguire prendendo il sentiero che scende lungo la collina (vai al **176**) o quello che sale dalla parte opposta (vai al **188**).





251

La scatola è vuota, ma mentre ci guardi dentro una nuvola di fumo si alza e a poco a poco prende la forma di un viso magro che rassomiglia a quello di un elfo. Contempli meravigliato questa apparizione: lo strano viso apre un occhio e penetrandoti la mente con lo sguardo ti rende incapace di muoverti. «Straniero» dice, «tu scherzi col fuoco. Ti misuri con forze di cui non sai nulla. Io sono al corrente della tua missione e so anche che non riuscirai a portarla a termine». Ti servi di un incantesimo?

FOG	MAG	RIS	RAN	GAK
455	**403**	**293**	**377**	**354**

O cerchi di scappare dalla stanza (vai al **124**)?

252

Combatti con la tua arma (vai al **20**) o ti servi della magia (vai al **166**)?

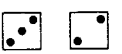
253

Non hai indovinato. Il gobbo fa un gesto con la mano e un dolore acutissimo ti scuote il corpo. Perdi 2 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Torna all'incrocio per prendere l'altro sentiero.

Vai al **38.**

254

Temendo che tutta questa agitazione attiri l'attenzione di qualche creatura, scappi nel bosco e continui a correre per circa un'ora e mezza. Quando ti fermi per riprendere fiato ti accorgi di esserti completamente perso. Da che parte vai? Tira un dado: se fai 1 o 2 sali il fianco della collina finché non trovi un sentiero (vai al **68**); se fai 3 o 4 continui diritto finché non trovi un altro sentiero (vai al **13**); se fai 5 o 6 scendi la collina e ti immetti in un sentiero battuto (vai al **98**).



255

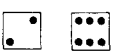
La porta si apre su una stanza sporca e fuligginosa a causa della polvere che cade dalle pareti. C'è una porta che ti permette di uscire e di proseguire, dall'altra parte della sala, ma appena entri vedi un Goblin seduto dietro un tavolo di fortuna che si mette ad annusare; ha un aspetto davvero repellente e la faccia nera come la pece. «Hai uno strano odore, intruso» ti dice con aria di sfida, «e non hai il diritto di entrare qui». Ti prepari a combatterlo (vai al **47**) o fai come ti dice e lasci la stanza (vai al **120**)?

256

Il mostro emette un feroce ruggito e si china per prenderti in mano. Non riesci a sfuggirgli: ti afferra tra il suo grosso pollice e l'indice e ti stritola. Il dolore è insopportabile, ma non c'è niente da fare, il gigante continua a stringerti fino a farti morire...

257

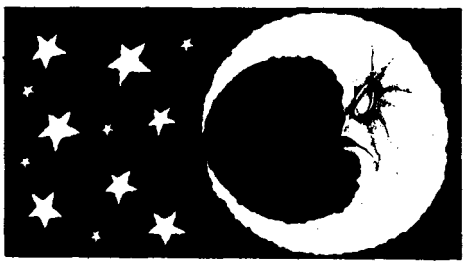
In questa locanda puoi trovare un piatto caldo a un prezzo ragionevole; se ti fermi a mangiare paga 1 Pezzo d'Oro. Inoltre puoi comprare pane e formaggio di capra da portarti dietro durante il viaggio; in cambio di 2 Pezzi d'Oro puoi acquistarne una quantità equivalente a due pasti. Se ti siedi e mangi vai al **116**; se fai provviste o ti rimetti in cammino senza comprare niente vai al **131.**



258

Scoperchi la scatola con un gesto rapido, ma appena vedi il suo contenuto fai un balzo all'indietro. Ci sono 5 Pezzi d'Oro e una chiave, ma sono ben sorvegliati da un pericolosissimo scorpione. Puoi provare ad impossessarti di questi oggetti, ma solo uno alla volta. Tieni presente che ciascun Pezzo d'Oro conta per un oggetto. Tenta la Fortuna per ogni pezzo che vuoi prendere: se sei sfortunato vieni punto dallo scorpione e perdi *metà* della tua Resistenza totale (se è un numero dispari devi arrotondarlo per difetto).

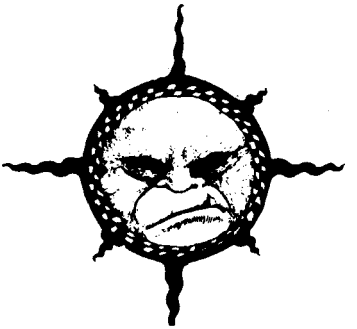
Se riesci a prendere la chiave vai al **199**, altrimenti prova ad aprire l'altra scatola (vai al **251**) o lascia il villaggio (vai al **196**).



259

Riesci ad evitare i Goblin e a sgattaiolare sul sentiero che scende lungo il fianco della collina verso il bosco.

Vai al **202.**



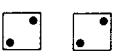
260

Il livello dell'acqua sale rapidamente e ti porta in alto, quasi fino a toccare il soffitto. Ma Libra non ti ha ignorato: all'altezza della tua testa si forma una zona d'aria che ti permette di respirare con facilità. Sei salvo! Dopo un paio di minuti la stanza si svuota e ti ritrovi per terra, indenne sebbene un po' umido. Il muro che ti aveva incastrato lì dentro sparisce nel pavimento e tu puoi ritornare nella grande caverna per prendere un altro passaggio. Prendi quello di destra (vai al **3**) o quello di sinistra (vai al **16**)?

261

Mentre stai ancora slacciandoti lo zaino uno dei banditi te lo strappa di mano, e l'altro si precipita su di te; ti dà un colpo con l'impugnatura della spada e ti fa cadere a terra. I banditi si prendono tutti i tuoi averi; perdi 2 punti di Resistenza. Si sono impossessati di tutto ciò che avevi nello zaino, compresi oro e provviste, ma non si sono presi la spada. Infine riesci ad alzarti e ti rimetti in marcia.

Vai al **131.**



262

La risposta è esatta e il gobbo si fa da parte per lasciarti passare, e mentre ti avvii verso il ponte ti augura buon viaggio. Lo attraversi in tutta fretta temendo che possa farti qualche altra domanda trabocchetto, invece si mette a gridare dei versi che potranno esserti utili durante il viaggio. È un vecchio astuto, perciò devi stare bene attento a ciò che ti dice:

«Guardati dal labirinto della cava del demone:
presenta trappole mortali quanto lo sguardo della Medusa;
saluta i viaggiatori sfortunati
che non prendono i passaggi a sinistra»

Mentre attraversi la valle ripensi a queste parole. Guadagni 3 punti di Fortuna per aver superato la prova. Arrivato dall'altra parte del ponte prendi un sentiero che sale lungo il fianco di una collina e scende lungo il versante opposto. Ormai è pomeriggio inoltrato.

Vai al **220.**

263

Porti a termine il lavoro in breve tempo e senza grosse difficoltà; guadagni 3 Pezzi d'Oro. Lasci Dumphus alle prime luci dell'alba andando al **208.**

264

Emette un grugnito e ti fa segno di seguirlo. Ti conduce attraverso il villaggio in direzione di una grande capanna. Appena entri ti accorgi che l'edificio è in realtà un emporio e vedi un uomo grasso seduto dietro un tavolo. Il tuo accompagnatore ti spiega che qui

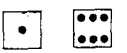
potrai fare degli affari, e ti lascia solo con lui. Il grassone ti invita a sederti e ti elenca gli oggetti in vendita. Se sei interessato ad uno di questi oggetti vai al numero corrispondente.

La pozione di erbe	Vai al **107**
Una spada bene affilata	Vai al **214**
Un flauto	Vai al **22**
Un'ascia con delle strane incisioni	Vai al **141**
Una borsa piena di denti	Vai al **5**
Un bellissimo gioiello splendente	Vai al **60**

Se non ti interessa nessuno di questi oggetti, vai al **163.**

265

Dopo il combattimento sei esausto, e per riprendere fiato esamini il cadavere del Gigante e la grotta in cui abitava. Attaccata alla cintura del mostro c'è una borsa contenente 8 Pezzi d'Oro; puoi prenderla assieme alle parti del suo corpo che pensi possano esserti utili. Inoltre nella caverna c'è un'enorme pagnotta, ma è troppo grande per riuscire a portartela via; però puoi mangiarne un po' (vai al **284**); altrimenti vai al **250.**



266

Trovi una taverna e ci entri. Dall'interno provengono delle voci roche, ma appena entri nella sala gli uomini che stavano bevendo smettono immediatamente di parlare e ti guardano con sospetto. Alcuni Uomini delle Colline sono seduti attorno ad un tavolo. Il proprietario ti dice che ti trovi nel villaggio di Kristatanti e che un boccale di birra costa 1 Pezzo d'Oro. Se non puoi permetterti di sborsare una tale somma devi lasciare la taverna (vai al **62**) altrimenti paga la birra e siediti vicino a un vecchio rugoso (vai al **192**) o a un giovane con il viso affilato (vai al **96**).

267

In questa locanda un piatto caldo costa 3 Pezzi d'Oro. Se puoi permettertelo fermati a mangiare. Se oggi non hai mangiato guadagni 2 punti di Resistenza, se hai già mangiato, solo 1. Un letto per la notte costa 5 Pezzi d'Oro.

Se dormi qui vai all'**8**; se preferisci lasciare il villaggio e cercarti un letto di fortuna vai al **35.**

268

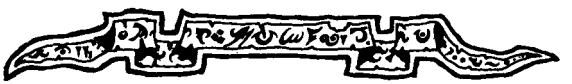
La porta è chiusa a chiave. Puoi provare a forzare la porta (vai al **93**) o puoi servirti di un incantesimo:

DOM	PAP	HUF	HOW	DOP
351	**311**	**374**	**449**	**291**

269

Si mette a strillare e pronuncia qualche parola; senti un rumore alla tua sinistra e ti volti di scatto. Fai appena in tempo a vedere un tronco che oscilla fino a spezzarsi per poi cadere verso di te. Tenta la Fortuna: se sei sfortunato non fai in tempo a schivare l'albero, che ti investe e ti schiaccia assieme alla tua compagna in miniatura.

Se invece sèi fortunato, vai al **276.**



270

Le api ti sciamano intorno ma tu non hai niente con cui difenderti, poiché devi usare le mani per arrampicarti sull'albero. Lancia un dado: se fai da 1 a 4, il numero uscito corrisponde ai punti di Resistenza che perdi a causa delle punture delle api; se fai 5 o 6 sei fortunato e riesci ad evitare che gli insetti ti pungano. Quando raggiungi l'alveare lo getti a terra, poi lo tagli e lo apri. Puoi prendere la cera e il miele che ci trovi dentro. Quest'ultimo ti procurerà nutrimento sufficiente per un pasto.

Vai al **9.**

271

Provi a bussare all'altra porta. Stavolta una voce risponde: «Chi è?» ed entri.

Vai al **158.**

272

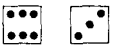
Mentre mordi il pane senti alla gamba un dolore acuto, che ti fa voltare di scatto. Poco più in là vedi la nera faccia di un Cacciatore di Teste che ti guarda con aria cattiva e abbassa la cerbottana. Sei preso da vertigini e svieni: il veleno sta facendo effetto e ben presto la tua testa farà compagnia a quelle infilate sui pali che hai visto poco fa.

273

I serpenti si trasformano davanti ai tuoi occhi in una scala vivente che si innalza verso il bordo del fossato. Quando è terminata puoi salirci sopra e risalire il passaggio. Torni alla caverna principale dove puoi andare a destra (vai al **3**) o a sinistra (vai al **16**).
Ricordati che d'ora in poi non potrai più ricorrere all'aiuto di Libra.

274

Stappi la bottiglia e la annusi. Pfui! L'odore acre di succo di mirtillo ti fa fare una smorfia. Questo particolare tipo di mirtillo è un frutto strano, immangiabile da uomini e animali a causa del suo odore ripugnante, ma le sue proprietà medicinali sono comunemente riconosciute da tutti: infatti questo frutto ha delle notevoli proprietà di guarigione. Puoi bere la pozione quando lo riterrai opportuno, tranne che du-



rante un combattimento, guadagnando 3 punti di Resistenza. Altrimenti potrai servirtene per realizzare certi incantesimi. La bottiglia contiene una dose.

Vai al **126.**

275

Con un movimento secco ritrai il braccio, e mentre lo fai qualcosa prende forma davanti ai tuoi occhi: ti trovi di fronte un enorme serpente a due code che emette un sibilo minaccioso. Una delle sue code è attorcigliata attorno al tuo braccio. Che incantesimo usi?

KIL	SUN	GOP	LAW	HOW
314	**404**	**334**	**355**	**426**

Se non puoi servirti della magia, o se non lo desideri, devi servirti dell'arma: vai al **2.**

276

Stai riprendendo i sensi quando la vecchia appare improvvisamente, e ti dice: «Non puoi rifiutare un invito di Gaza Moon». Poi punta un dito su di te e lo fa scricchiolare tremendamente. Quando meno te lo aspetti un lampo di luce scaturisce dal suo dito e si dirige dritto su di te. Se sei un guerriero non puoi sfuggire al suo incantesimo, altrimenti puoi usare una delle seguenti formule:

ZIP	GUM	LAM	FIL	SUS
322	**434**	**418**	**304**	**392**

Se non ne conosci neppure una il lampo di luce ti colpisce e ti riduce in un mucchietto di cenere. Non avresti dovuto sottovalutare la magia di Gaza Moon...

277

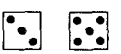
Il salto non è troppo pericoloso, ma c'è la possibilità che ti sia fatto male. Tira i dadi: se il numero uscito è inferiore alla tua Fortuna non ti sei fatto niente; se è uguale perdi 1 punto di Resistenza per qualche leggera contusione; se il numero uscito è maggiore ti sloghi un braccio e perdi 3 punti di Resistenza. Se esce un doppio 6, cadi sbattendo la testa e ti spacchi il collo terminando così la tua avventura.

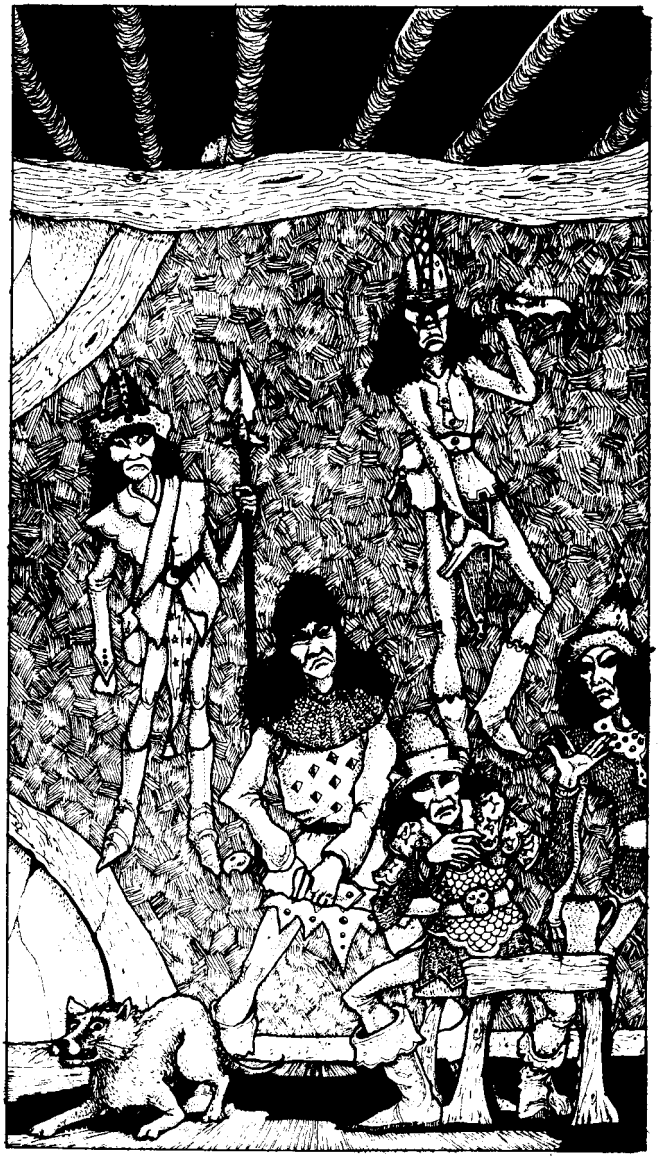
Se sei ancora vivo vai al **110.**

278

Riprendi il sentiero che torna al bivio e prosegui verso Dumphus.

Vai al **54.**





279

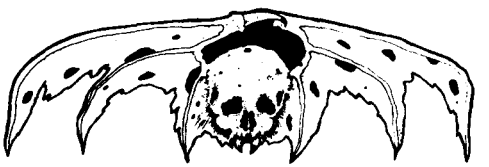
Quando ti svegli ti ritrovi in una capanna con le mani legate. Vedendo che cerchi di muoverti, una creatura che si trova nei pressi della porta fa un salto verso l'alto e si mantiene sospesa nell'aria con lo sguardo fisso su di te. Il tuo guardiano assomiglia ad un uomo, ma è più basso e magro. Dal suo aspetto capisci di essere stato catturato dagli Elvin! Queste creature sono più dispettose che cattive e amano divertirsi facendo scherzi e burle. Ben presto molte di loro si riuniscono nella stanza e ti chiedono se sei un mago e se puoi dimostrarlo con qualche trucchetto.

Se accetti di fare una dimostrazione vai al **132**, altrimenti vai al **218.**

280

Se hai esaminato solo uno o due degli oggetti che ti sono stati offerti puoi sceglierne un altro dalla lista che trovi qui sotto, ma se ne hai già esaminati tre devi lasciare il mercante andando al **91.**

La pozione	Vai al **107**
Lo spadone	Vai al **214**
Il flauto	Vai al **22**
L'ascia	Vai al **141**
La borsa di denti	Vai al **5**
Il gioiello	Vai al **60**



281

Tenta la Fortuna: se sei fortunato non ti notano, torni a dormire e ti alzi all'alba (vai al **148**). Se sei sfortunato una di loro ti vede, attraversa il ruscello e segnala la tua presenza ai suoi compagni. Vai al **12.**

282

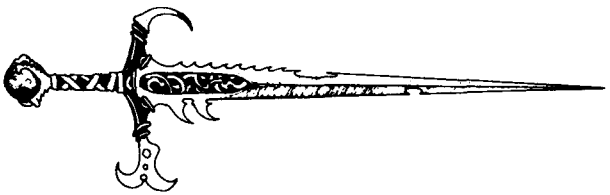
Ti avvicini ad un gruppo di Svinn immersi in una seria conversazione, e ti siedi con loro. Stanno parlando di un loro amico che è stato ucciso durante la notte da un assassino armato di spada. A poco a poco partecipi alla conversazione e riesci a capire il motivo per cui il villaggio si trova in un tale stato di depressione: la figlia del capo è stata catturata da una banda di predoni ed è stata offerta in sacrificio a un potente demone che vive in una cava. Secondo una antica profezia terribili flagelli si abbatteranno sul villaggio allorché il capo resterà senza discendenza, e questa ragazza è la sua unica erede. Parli con loro del tuo viaggio e delle creature che hai incontrato. Allora si rendono conto di avere a che fare con un avventuriero abile ed esperto e il tuo racconto suscita in loro un vivo interesse. Improvvisamente uno Svinn ti salta addosso e cerca di immobilizzarti mentre un altro corre al villaggio. Cerchi di liberarti, ma altri ne arrivano in suo aiuto e ti portano in una capanna ai margini del villaggio.

Vai al **71.**

283

Ti sistemi per la notte. Se hai delle provviste puoi fermarti a mangiare e in questo caso guadagni 2 punti di Resistenza se non hai mai mangiato da quando hai lasciato Analand, solo 1 se durante il viaggio hai già avuto occasione di mangiare. Ti avvolgi nella coperta e ti metti a dormire, ma è possibile che il tuo sonno venga disturbato da qualche creatura notturna che si sta aggirando da quelle parti. *Ricordati questo paragrafo* (dovrai ritornarci) e vai al **123.** Le creature notturne non hanno l'abitudine di avvicinarsi agli accampamenti, perciò quando lancerai i dadi secondo le istruzioni potrai aggiungere 2 punti al numero uscito. La notte di sonno ti farà guadagnare 2 punti di Resistenza se non hai incontrato nessuna creatura, solo 1 se il tuo sonno è stato interrotto. All'alba ti rimetti in cammino riprendendo il sentiero.

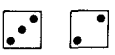
Vai al **31.**



284

Il pane non è particolarmente buono, ma è ugualmente nutriente. Puoi mangiarne l'equivalente di un pasto guadagnando 2 punti di Resistenza.

Poi vai al **250.**



285

Puoi combattere l'Orco con la tua arma:

Orco	Abilità 8	Resistenza 7

Se vinci vai al **15.** Altrimenti puoi servirti di uno dei seguenti incantesimi:

WOK	WAL	KIL	DIM	ROK
400	**352**	**331**	**375**	**312**

286

Ormai hai già capito che Jann non ha nessuna intenzione di lasciarti, ma finché sarà con te perderai tutti i tuoi poteri magici; non potrai servirti di nessun incantesimo finché non riuscirai a liberarti di questa piccola peste.

Ora vai al **197.**

287

Perdi 5 punti di Resistenza: questa formula non esiste.

Ritorna all'**87** e fai un'altra scelta.

288

Perdi 4 punti di Resistenza. Mediante questo incantesimo crei attorno a te un campo di forza. I banditi si sforzano di colpirti in tutte le maniere, ma non riescono ad avvicinarsi. Avendo capito che sei dotato di poteri magici ritornano di corsa al villaggio e tu puoi rimetterti in cammino andando al **131.**

289

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste.

Vai al **47** e fai un'altra scelta.

290

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste e cadi nel fossato.

Vai al **277.**

291

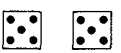
Perdi 2 punti di Resistenza. La porta si mette a vibrare e la maniglia si abbassa. Vedi che la porta si apre e ti permette di penetrare in una stanza.

Vai al **39.**

292

Perdi 2 punti di Resistenza. Guardi intensamente una grande pietra che si trova in un angolo della capanna e ti concentri. Ed ecco che la pietra si trasforma in un mucchio di tesori scintillanti; gli Elvin sono strabiliati alla vista di tanto oro, argento e gemme apparsi dal nulla. Si mettono a parlottare in tono eccitato, fanno dei cenni col capo in segno di ammirazione e ti sorridono. Uno di loro si avventura fino al tesoro, ma appena lo tocca ritiri l'incantesimo. Gli Elvin rimangono molto impressionati dal tuo trucco, ti restituiscono lo zaino e ti permettono di lasciare il villaggio.

Vai al **196.**



293

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **124** e fai un'altra scelta.

294

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **203** e fai un'altra scelta.

295

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e in un batter d'occhio cinque copie della tua persona appaiono davanti alla bestiaccia, che passa all'attacco. Scegli un numero da uno a sei: questo è il numero che rappresenta la tua persona. Ora lancia un dado per determinare su quale delle sei copie si lancia la bestia. Se il numero è lo stesso la bestia è stata fortunata e si è gettata sulla persona giusta. Vai al **20** per combattere. Se il numero non è lo stesso riesci a sfuggirle e prosegui andando al **193.**

296

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto: vai all'**85.** Se lo hai, lo appoggi sul polso e pronunci la formula: attorno alla moneta si forma uno scudo e diventa di dimensioni tali da potersi nascondere dietro. In questo modo riesci a passare attraverso la pioggia di ghiande senza che queste ti colpiscano, ma perdi il Pezzo d'Oro.

Vai al **7.**

297

Perdi 4 punti di Resistenza. Alzi una mano e pronunci la formula: una piccola palla infuocata ti si materializza nel palmo della mano e la getti sul Golem di Legno, che prende fuoco all'istante emettendo un grido straziante. Allora Alianna si precipita in cerca di acqua per spegnere le fiamme che si propagano nella sua abitazione, e tu ne approfitti per allontanarti in tutta fretta.

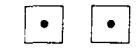
Vai al **169.**

298

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto. Ben presto cominci ad ingrandirti e il tuo corpo diventa tre volte più grande del normale. In questo modo riesci a terminare il lavoro molto più velocemente e ti resta ancora metà della notte per riposarti. Guadagni 2 punti di Resistenza e vai al **263.**

299

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai con te del succo di mirtillo? Se non ce l'hai devi tornare al **158** e fare un'altra scelta. Se invece ce l'hai pronunci la formula e aspergi il succo incantato sugli uomini del villaggio. In un primo momento sembra che provochi delle scottature, ma ben presto la pozione medicinale fa effetto. Questo villaggio è infestato dalla peste e tutti gli abitanti soffrono di questa malattia. Hai appena guarito una famiglia, che per dimostrarti la sua gratitudine si inginocchia ai tuoi piedi. Parli un po' con loro e ricevi un importante avvertimento: «Stai attento ai fiori

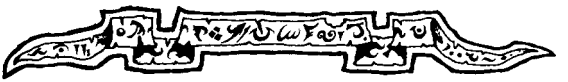


di Loto Nero». Qualche istante più tardi ti rimetti in cammino andando al **220.**

300

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula ma non succede niente.

Torna al **220** e fai un'altra scelta.



301

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non hai lo specchio col telaio d'oro necessario per realizzarlo. Sfodera la spada e vai al **227.**

302

Perdi 1 punto di Resistenza. La creatura avanza verso di te e pronunci la formula, ma sei preso dal panico quando constati che non succede niente! Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco necessaria per realizzarlo. La Manticora dimena la sua coda di scorpione e riesce a infliggerti un colpo di striscio col pungiglione, nonostante tu abbia fatto di tutto per tentare di schivarlo. Perdi 6 punti di Resistenza.

Se ora sfoderi l'arma e combatti vai al **227**; se preferisci fare un altro incantesimo vai al **364.**

303

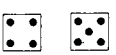
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi dei piccoli cristalli? Se non ne hai devi tornare al **63** e fare un'altra scelta in tutta fretta; in caso contrario gettali sui serpenti e pronuncia la formula. A contatto con i rettili i cristalli esplodono ammazzando alcuni dei serpenti e impaurendo gli altri. Tre di questi proiettili sono sufficienti per tenerli a distanza, ma purtroppo non c'è nessun modo per uscire dalla fossa se non invocando l'aiuto di Libra. Se non l'hai ancora fatto vai al **273,** altrimenti non ti resta nient'altro da fare. Il tuo viaggio finisce qui ...

304

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula ma non succede niente. La saetta di luce ti colpisce nel petto e ti uccide all'istante. Il tuo viaggio finisce qui ...

305

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che il lampo di luce uccida l'assassino, ma non succede niente. Allora la Minimite ti dice in tono canzonatorio: «È inutile perdere tempo con gli incantesimi. Le Minimiti sono circondate da un'aura protettiva che annienta qualsiasi incantesimo, sebbene talvolta ciò rappresenta una disgrazia. Non puoi ricorrere alla magia quando sono nei paraggi». Devi ritornare al **117** e combattere l'assassino.



306

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. La creaturina ti canzona dicendo: «È inutile perdere tempo con gli incantesimi quando io sono nei paraggi».

Vai al **171.**

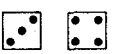
307

Stai cercando disperatamente di far funzionare l'incantesimo quando il mostro ti piomba addosso. Cadi a terra e lui ti schiaccia al suolo col suo enorme peso strappandoti i vestiti con gli artigli. Sei incapace di difenderti e il suo pungiglione mortale ti penetra nel petto. Tra poco il veleno farà effetto: la tua missione è fallita ...

308

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai non dovresti trovarti a questo paragrafo: i banditi ti attaccano e ti fanno perdere altri 3 punti di Resistenza. Torna al **104.** Se invece hai il flauto in questione lo estrai dallo zaino, pronunci la formula e ti metti a suonare. Le facce dei banditi assumono un'espressione di stupore quando si accorgono che le loro gambe si mettono a scattare a tempo di musica e che non riescono a controllarle. Depositano le spade e in men che non si dica si esibiscono davanti ai tuoi occhi in un'allegra danza. Suonando più forte li riconduci al villaggio e mentre stanno ancora ballando ti rimetti in cammino.

Vai al **131.**



309

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente poiché non possiedi la calotta necessaria per realizzarla. Il Goblin approfitta della situazione per attaccarti ferocemente. Perdi altri 3 punti di Resistenza e torni al **47** per fare un'altra scelta.

310

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste.

Torna al **66** e fai un'altra scelta, ma in fretta!

311

Perdi 5 punti di Resistenza. Questa formula non esiste.

Torna al **268** e fai un'altra scelta.

312

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la polvere di pietra necessaria per realizzarlo. L'Orco ti tira un pugno che ti proietta contro il muro. Perdi altri 2 punti di Resistenza.

Torna al **285** e fai un'altra scelta.

313

Perdi 5 punti di Resistenza. Hai scelto un incantesimo che non esiste.

Torna al **166** e fai un'altra scelta.

314

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **275** e fai un'altra scelta.

315

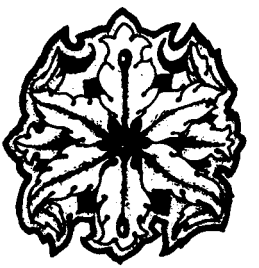
Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

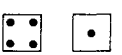
Torna al **74** e fai un'altra scelta.

316

Pronunciando la formula perdi 2 punti di Resistenza. Stavolta non indirizzi l'incantesimo su di te, ma su uno degli Elvin che sembra essere il capo. Tutti gli altri restano a bocca aperta vedendo apparire altri cinque duplicati del loro compagno. Il capo ride, o meglio sei capi si mettono a ridere, e assieme alle sue copie tende la mano per stringerla ai suoi compagni. Ovviamente cinque Elvin danno la mano all'aria. Dopo un po' l'incantesimo perde il suo effetto e le creature si congratulano con te, ti restituiscono lo zaino e ti permettono di lasciare il villaggio.

Vai al **196.**





317

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e la sentinella ti guarda con un'espressione confusa; fa un passo avanti e dà un calcio all'asta dell'alabarda che gli sfugge di mano. Imprecando si china a raccogliere l'arma, che però gli scappa nuovamente di mano. Finché resterà sotto l'effetto di questo incantesimo la sentinella combatterà con questo punteggio:

Troll	Abilità 4	Resistenza 7

L'incantesimo durerà per quattro scontri. Terminati i primi quattro scontri dovrai tirare un dado: se esce un numero dispari la sentinella non riesce a raccogliere l'alabarda e continuerà a combattere con 4 punti di Abilità; se invece il numero uscito è pari riesce a riprendersi l'arma e combatte con Abilità 8.

Se vinci vai al **177.**

318

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci l'incantesimo e punti l'indice verso il suolo. Con un bagliore, un lampo di luce si sprigiona dal dito e fa muovere la terra tutt'intorno. Quando il fumo si dissolve ti accorgi che il lampo ha provocato un'apertura nel suolo dai contorni irregolari, ma in ogni caso di una grandezza tale da farti risparmiare metà della fatica. Ti corichi e dormi per il resto della notte e guadagni 3 punti di Resistenza che avresti perso per il mancato riposo.

Vai al **263.**

319

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che l'incantesimo faccia effetto, ma non succede niente poiché non sei in possesso del dente di gigante necessario per la sua riuscita.

Vai al **256.**

320

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **4** e fai un'altra scelta.

321

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. La Minimite ti avvisa di non sprecare energie servendoti di formule magiche quando lei è nei paraggi.

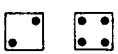
Se vuoi continuare nella stessa direzione vai al **73**; se ritorni indietro e prendi l'altro sentiero vai al **51.**

322

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Sei incapace di difenderti e il lampo di luce ti colpisce nel petto. Mandi un urlo di dolore e ti accasci al suolo. Il tuo viaggio finisce qui...

323

Perdi 4 punti di Resistenza. Fai appena in tempo a pronunciare la formula: il muro invisibile che hai creato blocca il passaggio e l'enorme masso lo urta violentemente facendo tremare l'intera caverna, rim-



balza sulla barriera da te innalzata e riprende a rotolare nella direzione opposta, risalendo il tunnel. Puoi proseguire sia ritornando al bivio e prendendo l'altro passaggio (vai al **63**) che ritornando alla caverna principale e prendendo l'altro passaggio (vai al **16**).

324

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il corno del vento necessario per realizzarlo.

Vai al **64.**

325

La creatura fa un mezzo giro su se stessa e si appresta a colpirti facendo oscillare la sua pericolosa coda, ma appena pronunci la formula si arresta per un attimo e scuote la testa come se qualcosa l'avesse colpita. I suoi movimenti si fanno sempre più lenti ed è il momento più opportuno per passare all'attacco con l'arma (vai al **227**) o per servirti di un altro incantesimo (vai al **364**). Se scegli di combattere con l'arma alla mano riduci la sua Abilità a 4 nel corso dei primi quattro scontri, dopo di che la sua Abilità ritornerà normale.

326

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **307.**

327

Questo incantesimo non esiste. Sottrai 5 punti dalla tua Resistenza e vai al **104.**

328

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai con te della cera d'api? Se non ne possiedi devi dedurre altri 3 punti dalla tua Resistenza poiché il Goblin ti attacca. Vai al **47**. Se invece hai della cera d'api strofinala sulla spada e vai al **47**. Combatti il Goblin come di consueto, ma ciascun colpo che gli infliggi gli farà perdere 4 punti di Resistenza invece di 2, poiché la tua spada è sotto l'effetto dell'incantesimo. A combattimento ultimato però la tua spada riacquisterà le sue proprietà normali. Tieni presente che hai usato metà della cera.

329

Perdi 1 punto di Resistenza. Cerchi invano di far funzionare l'incantesimo ma non possiedi il corno del vento necessario per realizzarlo. Mentre continui ostinatamente a ripetere la formula il soffitto crolla del tutto e non c'è più niente da fare: giacerai per sempre seppellito tra le macerie...

330

Perdi 1 punto di Resistenza. L'incantesimo non fa effetto poiché non possiedi il medaglione tempestato di pietre preziose necessario per realizzarlo. Cadi nella fossa e vai al **277** dove ti verrà detto di tirare i dadi. Poiché hai tentato invano di pronunciare una formula che non eri in grado di realizzare dovrai aggiungere 3 punti al numero uscito.

331

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **285** e fai un'altra scelta.

332

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il pendolo di ottone necessario per realizzarlo. Devi sfoderare l'arma e combattere.

Vai al **20**.

333

Perdi 4 punti di Resistenza. La formula non produce alcun effetto: non puoi servirti di nessun incantesimo quando hai le mani legate!
Hai sprecato energia preziosa.

Vai al **112.**

334

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **275** e fai un'altra scelta.

335

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e punti il dito sul mostro: un lampo di luce si sprigiona dalla punta del dito e colpisce il cane lupo proprio nel mezzo della fronte. Si accascia al suolo e muore sul colpo.

Vai al **50.**

336

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente.

Torna al **220** e fai un'altra scelta.

337

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

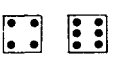
Torna al **158** e fai un'altra scelta.

338

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e il Gigante lascia cadere a terra la clava. Emette un grugnito e si china a raccoglierla, ma dopo qualche passo gli sfugge nuovamente di mano. La formula ha fatto effetto! Il Gigante ripete l'operazione per altre due volte finché non lascia la clava per terra e ti attacca a mani nude. Combattilo:

Gigante delle colline	Abilità 6	Resistenza 11

Se vinci vai al **265.**



339

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un flauto di bambù? Se non ce l'hai il Golem di Legno ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Torna all'**87** e fai un'altra scelta. Se hai un flauto di bambù estrailo dallo zaino, pronuncia la formula e mettiti a suonare. Il Golem si ferma e ti guarda in modo strano; scrolla le spalle e comincia a tremare. Poi si guarda intorno e una delle sue gambe inizia a contrarsi. Incapace di controllarsi fa un balzo in avanti, poi uno all'indietro e si alza sulle punte dei piedi. Non riesce a capire cosa gli stia succedendo, ma non può far altro che esibirsi in un allegro balletto davanti ai tuoi occhi. Continui a suonare, ma intanto indietreggi verso la porta.

Vai al **169.**

340

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **231** e fai un'altra scelta.

341

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Preferisci proseguire nella stessa direzione (vai al **73**) o prendi l'altro sentiero (vai al **51**)?

342

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente.

Torna al **117** e fai un'altra scelta.

343

Perdi 1 punto di Resistenza. Sfortunatamente non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per la realizzazione di questo incantesimo. Hai fatto la scelta sbagliata e non ti resta tempo per progettare un piano di fuga alternativo. L'enorme masso rotola verso di te e ti schiaccia al suolo. Il tuo viaggio finisce qui...

344

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Mentre stai ancora cercando di farlo funzionare i serpenti ti attaccano.
Questa è la fine del tuo viaggio...

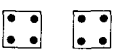
345

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Mentre pronunci invano la formula il mostro fa roteare la coda per colpirti, e tu ti getti a terra per evitare che ti punga. Sei intenzionato ad attaccarlo con l'arma (vai al **227**) o fai un altro incantesimo (vai al **364**)?

346

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e fai apparire nel palmo della mano una grossa palla di fuoco. La getti addosso alla Manticora che, colpita al fianco, si mette a ruggire di dolore.

Vai al **420** per finirla.



347

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi l'anello di metallo verde necessario per realizzarla.

Vai al **307.**

348

Perdi 4 punti di Resistenza e aspetti. I banditi si fermano per qualche istante pensando che stia per succedere qualcosa, ma in realtà non accade niente: questo incantesimo fa effetto solo su creature prive di intelligenza. I banditi ti saltano addosso, uno di loro ti infligge un colpo con la spada e ti fa perdere 2 punti di Resistenza.

Torna al **104** per scegliere un altro incantesimo o per combattere i banditi con l'arma.

349

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la sfera di cristallo necessaria per realizzarlo. Ti sforzi invano di pronunciare la formula e perdi altri 2 punti di Resistenza.

Torna al **239** e fai un'altra scelta.

350

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **66** e fai un'altra scelta.

351

Perdi 5 punti di Resistenza.

Torna al **268** e fai un'altra scelta: questo incantesimo non esiste.

352

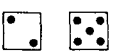
Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci l'incantesimo: l'Orco spicca un salto per attaccarti, ma va a sbattere contro qualcosa di solido. Sei riuscito a bloccarlo grazie al muro invisibile. Ora puoi uscire dalla stanza tenendo l'Orco a distanza e mentre te ne vai puoi impossessarti di una gemma che trovi sul tavolo. Il lavoro dell'Orco consiste nello stritolare le pietre estratte dalla miniera in modo da ottenere queste gemme. La pietra preziosa vale 10 Pezzi d'Oro; potrai servirtene per acquistare oggetti o potrai barattarla, ma qualsiasi cosa tu voglia comprare con essa, anche se di valore inferiore a 10 Pezzi d'Oro, non ti verrà dato il resto.

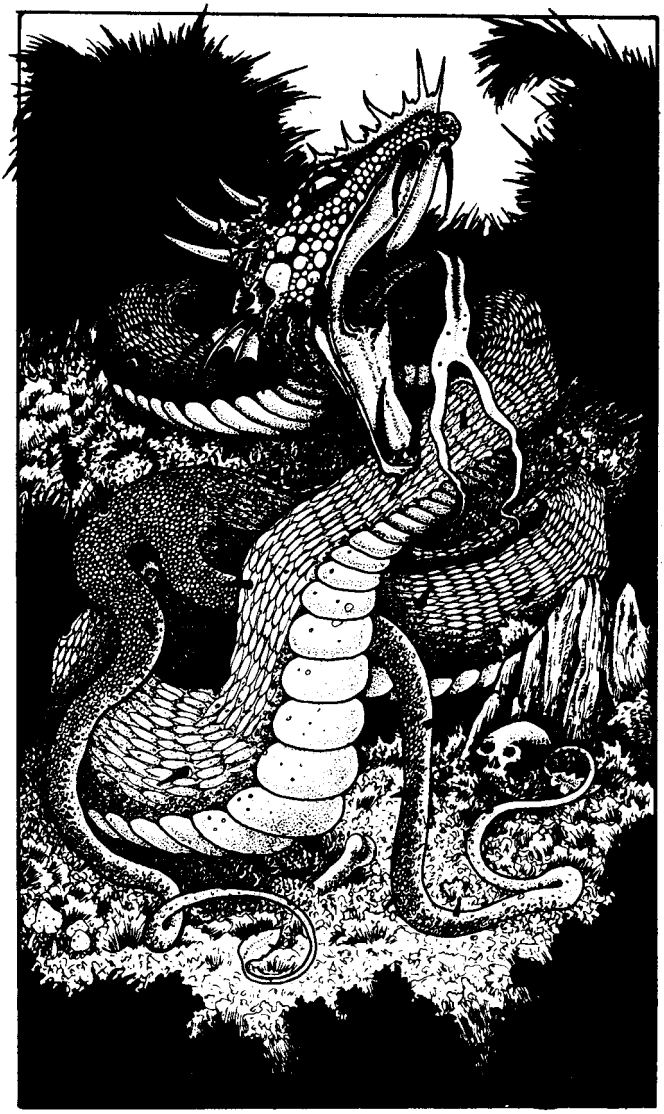
Vai al **144.**

353

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente poiché non possiedi il braccialetto d'osso necessario per realizzare questo incantesimo. Gli Elvin non sono per niente soddisfatti della tua prestazione e ti legano nuovamente le mani, stavolta ancora più forte. I lacci ti fanno male e perdi un altro punto di Resistenza.

Vai al **218.**





354

Perdi 1 punto di Resistenza. «Sciocco!» esclama lo spirito, «conosco bene questo incantesimo: è inutile servirsene senza possedere la maschera nera necessaria per realizzarlo». Poiché non hai la maschera sei preso dal panico e cerchi di scappare dalla capanna.

Vai al **124.**

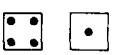
355

Perdi 4 punti di Resistenza. Alzi le mani e ordini al serpente di mollare la presa. Questo ubbidisce e va a rifugiarsi tra i cespugli; poi lo vedi allontanarsi fino a sparire completamente.

Vai al **137.**

356

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e cominci immediatamente ad ingrandirti, e dopo qualche istante sei diventato tre volte più grande del normale. L'Elvin ti guarda con stupore ed è esitante: non sa decidere se è il caso di combattere o se è meglio fuggire. Tenta la Fortuna: se sei fortunato la creatura vola verso il bosco seguita dai suoi compagni. Allora ti sdrai e ti rimetti a dormire: vai al **148.** Se sei sfortunato l'Elvin decide di combattere. Vai al **203** per affrontarlo, ma grazie alla tua attuale dimensione puoi raddoppiare la tua Abilità durante tutto il combattimento.



357

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Ad ogni modo non saresti stato in grado di servirti di nessun'altra formula, poiché ti trovi con le mani legate (tienilo presente in futuro).

Vai al **112.**

358

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la parrucca verde necessaria per realizzarlo. Il primo Goblin ti colpisce violentemente e ti fa perdere altri 2 punti di Resistenza. Torna al **217,** ma non puoi più servirti della magia, devi sfoderare la spada e combatterli.

359

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti, ma non succede niente. Non puoi servirti di questa formula senza essere in possesso dell'anello di metallo verde necessario per la sua riuscita.

Vai all'**85.**

360

Perdi 1 punto di Resistenza. Hai della cera d'api? Se non ne hai è impossibile usare questo incantesimo.
Torna al **4** e fai un'altra scelta. Se invece possiedi la cera strofinala sulla tua arma per aumentarne l'efficacia. Ora vai al **142** per cercare di forzare la serratura. Sottrai 2 punti dal numero uscito dai dadi prima di mettere alla prova la tua Abilità, e se riesci a forzare la serratura al primo colpo non perdi i 2 punti di Forza d'Attacco.

361

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di Gigante? Se non ce l'hai vai al **256.** Se ne hai trovato uno nel corso del viaggio lascialo cadere per terra e pronuncia la formula. Il mostro ti osserva con aria interrogativa ed entrambi vi gettate a terra quando un pennacchio di fumo si leva nell'aria. Tra il fumo appare un altro gigante, ma questo è al tuo servizio. Gli ordini di combattere:

Gigante delle colline	Abilità 9	Resistenza 11
Gigante magico	Abilità 8	Resistenza 9

Porta a termine il combattimento. Se il Gigante delle colline elimina il tuo alleato dovrai essere tu a finire il combattimento. In caso di vittoria il tuo gigante sparisce e tu vai al **265.**

362

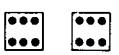
Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco necessaria per realizzarla.

Torna al **201** e fai un'altra scelta.

363

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questa formula poiché non possiedi il gioiello solare necessario per realizzarla. Mentre ti sforzi invano di pronunciarla la sentinella Troll ti salta addosso e ti colpisce alle gambe facendoti perdere 2 punti di Resistenza.

Torna al **99**, ma questa volta devi combattere.



364

Prima che la Manticora ti salti addosso puoi pronunciare una delle seguenti formule d'attacco:

YOB	KIN	HOT	GOB	KIL
388	**301**	**346**	**369**	**395**

Se non ne conosci neppure una vai al **227.**

365

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e un invisibile campo di forza si forma attorno a te e ti protegge in una zona d'aria. L'acqua continua ad inondare la stanza, ma tu sei sicuro. Dopo qualche istante il muro che ti bloccava si abbassa e contemporaneamente l'acqua defluisce gradatamente. A questo punto puoi tornare all'incrocio e proseguire nell'altra direzione (vai al **151**) o puoi tornare nella caverna principale e prendere l'altro tunnel (vai al **3**)

366

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il medaglione tempestato di pietre preziose necessario per realizzarlo. Mentre ti sforzi di pronunciare la formula i serpenti cominciano ad interessarsi di te. Tira un dado: il numero uscito corrisponde ai punti di Resistenza che perdi quando ti mordono. Se fai 6 uno dei morsi era velenoso e in questo caso devi tentare la Fortuna: se sei fortunato riesci a sopravvivere; se sei sfortunato il veleno ti uccide.

Se sei ancora vivo vai al **63** e fai un'altra scelta.

367

Perdi 1 punto di resistenza. Possiedi una fialetta di colla? Se non ce l'hai devi trovare un'altra maniera per fuggire, vai all'**83**; se invece hai della colla pronuncia la formula e getta la fialetta sul pavimento del tunnel, in direzione del masso. Sei tutto sudato per la paura, ma tiri un sospiro di sollievo nel vedere che l'enorme pietra rotola sulla colla, fa presa e si arresta bruscamente facendo vibrare tutta l'area circostante. Ora puoi tornare al bivio e prendere l'altro passaggio (vai al **63**) o puoi tornare alla caverna principale per prendere l'altro tunnel (vai al **16**).

368

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti, ma non succede niente.

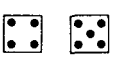
Torna al **117** e fai un'altra scelta.

369

Possiedi dei denti di Goblin? In questo caso gettane per terra quanti vuoi e pronuncia la formula. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni dente utilizzato. Tra una nuvola di fumo appaiono tanti Goblin quanti sono i denti che hai gettato a terra e ordini loro di combattere la Manticora. I tuoi Goblin combattono uno alla volta:

Manticora	Abilità 12	Resistenza 18
Goblin	Abilità 5	Resistenza 5

Ogni volta che la Manticora ferisce un Goblin tira un dado: se fai 5 o 6 viene punto dalla sua coda avvele-



nata e muore; se fai da 1 a 4 la Manticora gli infligge un colpo normale. Se i tuoi Goblin vincono vai al **456**, ma se la Manticora riesce a sconfiggerli tutti puoi terminare tu il combattimento usando la spada (vai al **227**) o servendoti di un altro incantesimo (vai al **420**).

370

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **307.**

371

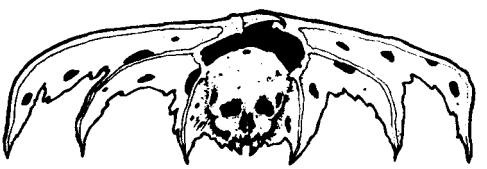
Perdi 1 punto di Resistenza. Hai scelto un incantesimo impossibile da realizzare poiché non possiedi l'anello di perle. I banditi ti attaccano e ti fanno perdere altri 3 punti di Resistenza.

Torna al **104** e fai un'altra scelta.

372

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e percepisci all'istante che un grosso pericolo ti minaccia. Una voce ti dice di non proseguire in questa direzione. Prendi in considerazione l'avvertimento e torni all'incrocio o continui senza dare ascolto alla voce?

Se continui vai al **6**; se torni indietro vai al **120.**



373

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti con ansia. L'enorme porta gira sui cardini scricchiolando e fai appena in tempo ad attraversarla in fretta prima che crolli il soffitto.

Vai al **120.**

374

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il corno del vento necessario per realizzarlo.

Torna al **268** e fai un'altra scelta.

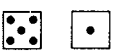
375

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti che faccia effetto. L'Orco fa un balzo in avanti, ma improvvisamente si arresta e scuote il capo, guardando prima se stesso, poi te, con aria sconcertata. Fa un passo avanti, grugnisce e torna indietro: è evidente che è molto confuso. Puoi approfittare del suo stato di inferiorità per combatterlo (avrà 4 punti di Abilità e 7 di Resistenza) e se vinci vai al **15.** Altrimenti lascia la stanza e vai al **144.**

376

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste e gli Elvin non sono per nulla impressionati dai tuoi inutili tentativi di farlo funzionare. Ti legano di nuovo le mani, ma questa volta stringono più forte fino a farti male.

Vai al **218.**



377

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste e lo spirito si mette a ridere vedendo che ti sforzi inutilmente.

Vai al **124.**

378

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi l'anello di perle necessario per realizzarlo. Mentre stai ancora cercando di pronunciarlo l'Elvin ritorna all'attacco e ti colpisce facendoti perdere altri 3 punti di Resistenza.

Torna al **203** e fai un'altra scelta.

379

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. In ogni caso non avresti potuto servirti di nessuna formula poiché ti trovi con le mani legate (ricordatelo in futuro).

Vai al **112.**

380

Perdi 4 punti di Resistenza. Sollevi le mani e pronunciando la formula ordini al mostro di non muoversi: non è molto contento di obbedirti, ma non si muove e riesci ad evitarlo senza difficoltà.

Vai al **118.**

381

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **217** e fai un'altra scelta.

382

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **231** e fai un'altra scelta.

383

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci l'incantesimo e il mostro si ferma; poi tenta di fare un passo avanti, ma sotto l'effetto della magia i suoi movimenti sono diventati lenti e scoordinati.

Torna all'**87** e combattilo tenendo presente che durante i primi 4 scontri il Golem di Legno combatterà con Abilità 4.

384

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti, ma non succede niente. Non puoi servirti di questo incantesimo se non possiedi l'anello di perle necessario per realizzarlo. Il Gigante della collina ti osserva, poi brandisce la clava e ti infligge un colpo al fianco nonostante ti sia schivato per evitarlo. Perdi altri 2 punti di Resistenza e vai al **256.**

385

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la maschera nera necessaria per realizzarlo.

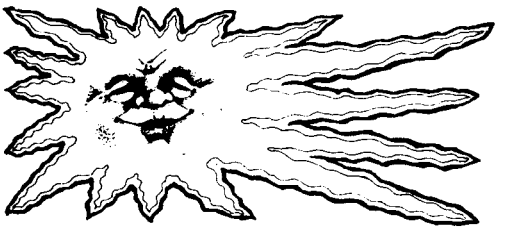
Torna al **158** e fai un'altra scelta.

386

Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai torna al **99** e fai un'altra scelta. Se ce l'hai devi appoggiarlo sul polso e pronunciare la formula. Attorno al Pezzo d'Oro si forma uno scudo invisibile che resta ben saldo al tuo polso. Ora puoi combattere la sentinella Troll con questo particolare sistema di difesa:

Sentinella Troll	Abilità 8	Resistenza 7

Grazie allo scudo hai diritto di ridurre di 2 punti la Forza di Attacco del tuo avversario per ogni scontro. Se vinci vai al **177.** Alla fine del combattimento lo scudo sparisce e perdi la moneta.



387

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Ti domandi cosa c'è che non va, ma la creaturina ti dice in tono canzonatorio: «Non puoi servirti della magia quando io sono nei paraggi».

Vai al **171.**

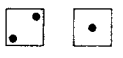
388

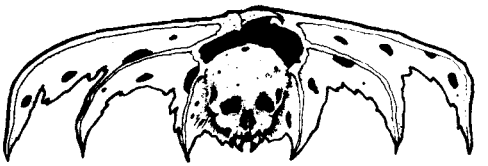
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi un dente di Gigante? Se non ce l'hai non puoi servirti di questo incantesimo e devi tornare al **227** per difenderti con l'arma. Se possiedi il dente in questione mettilo per terra e pronuncia la formula. Attorno al dente si forma una nuvola di fumo e quando si dirada ti appare un enorme Gigante.
Gli ordini di attaccare la Manticora e lui si volge immediatamente verso la bestiaccia che vi guarda stupefatta.

Manticora	Abilità 12	Resistenza 18
Gigante	Abilità 8	Resistenza 9

Ogni volta che la Manticora ferisce il Gigante devi tirare un dado: se esce 5 o 6 il Gigante viene punto dal pungiglione che si trova sulla coda della bestiaccia e perde 6 punti di Resistenza; se il numero uscito va da 1 a 4 il Gigante riceve un colpo normale.

Se vince il Gigante vai al **456**; se la Manticora lo batte puoi finire tu il combattimento (vai al **227**) o puoi ricorrere nuovamente alla magia (vai al **420**).





389

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste e di conseguenza non succede niente. Ti abbassi di scatto e fai appena in tempo ad evitare la bestiaccia che sta facendo roteare la sua coda mortale per pungerti.

Se desideri estrarre l'arma e combattere vai al **227**, se preferisci servirti della magia vai al **364.**

390

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci l'incantesimo e aspetti. Senti una voce dentro di te che ti avverte che la situazione non è per niente felice. La tua unica speranza di uscire consiste nello svuotare lo zaino, riempirlo d'aria e tenerlo stretto contro il viso sperando che l'acqua non si infiltri anche lì dentro. Segui il consiglio. Tenta la Fortuna: se sei fortunato riesci a procurarti l'aria necessaria per sopravvivere al diluvio; se sei sfortunato lo zaino ti sfugge di mano e devi per forza tentare di scappare in qualche altro modo (vai al **64**). Se sei stato fortunato, a un certo punto il muro che ti bloccava si abbassa e il livello dell'acqua scende. Ora puoi ritornare all'incrocio e prendere l'altro passaggio (vai al **151**) o tornare alla caverna principale e prendere l'altro tunnel (vai al **3**). Puoi raccogliere le tue cose, ma tutto ciò che si guasta con l'acqua sarà perso per sempre (per esempio le provviste).

391

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Non hai più tempo per cercare un altro modo di scappare e in un batter d'occhio il masso rotola sopra di te e ti schiaccia. La tua missione finisce qui...

392

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Allora la Minimite manda un grido e si maledice: è dotata di un'aura magica che la protegge da qualsiasi incantesimo, è per questo che quasi tutte le formule non hanno effetto quando lei è nei paraggi. Sfortunatamente l'hai saputo troppo tardi e il lampo di luce ti colpisce. La tua missione finisce qui...

393

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente.

Torna al **117** e fai un'altra scelta.

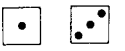
394

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. La Minimite ti consiglia di non perdere energia pronunciando formule magiche quando lei è nei paraggi. Riprendi il cammino (vai al **73**) o torni indietro e prendi l'altro sentiero (vai al **51**)?

395

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **364** e fai un'altra scelta.



396

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **123** e fai un'altra scelta.

397

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **47** e fai un'altra scelta.

398

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **239** e fai un'altra scelta.

399

Perdi 2 punti di Resistenza. Grazie alla formula rallenti la velocità della caduta e fluttui lievemente nell'aria atterrando dolcemente sulle ginocchia.

Vai al **110.**

400

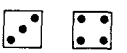
Perdi 1 punto di Resistenza. Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai perdi altri 2 punti di Resistenza quando l'Orco ti salta addosso e ti attacca, mentre tu stai ancora sforzandoti inutilmente di pronunciare la formula (torna al **285**). Se invece possiedi la moneta, la appoggi sul polso e pronunci la formula. Uno scudo invisibile si forma attorno al braccio e ti permette di combattere con un certo vantaggio. Vai al **285** e attaccalo, ma hai il diritto di ridurre di 2 punti la sua

Forza d'Attacco per ogni scontro. A combattimento ultimato la moneta si trasforma in un pezzo di metallo senza valore.

401

Possiedi un dente di Goblin? Se non ce l'hai cerchi inutilmente di pronunciare la formula, ma non succede niente. Gli Elvin non si lasciano impressionare, ti legano le mani e ti tirano dei calci violenti facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Vai al **218.** Se invece hai un dente di Goblin pronunci la formula (perdi 1 punto di Resistenza) e lo fai diventare davanti ai loro occhi un Goblin in carne ed ossa. All'inizio gli Elvin si dimostrano diffidenti, ma si rilassano quando dimostri di avere il completo controllo sulla tua creazione. La fai danzare, la fai mettere a testa in giù e sei perfino in grado di farla cantare sebbene ciò sia causa di lamentele poiché i Goblin sono le creature più stonate che esistano. Per finire lo spettacolo fai prostrare la tua creatura ai piedi degli Elvin e le fai baciare i loro stivali. Quando il Goblin sparisce gli Elvin si congratulano con te. Dopo essersi fermati ancora un po' a chiacchierare, ti restituiscono lo zaino e ti lasciano ripartire.

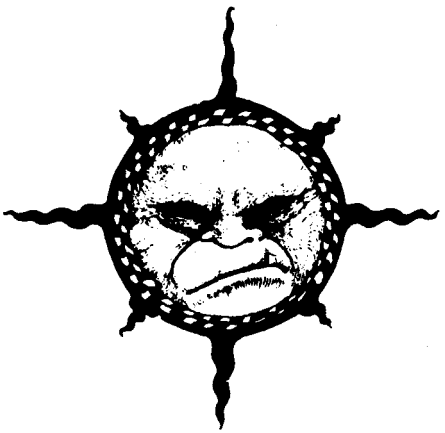
Vai al **196.**



402

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la parrucca verde necessaria per realizzarlo. Mentre cerchi di pronunciare la formula la bestia ti salta addosso, ed affondandoti i denti nell'avambraccio ti fa perdere altri 3 punti di Resistenza. A questo punto non ti resta altro che sfoderare l'arma e combattere.

Vai al **74.**



403

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e la faccia dello spirito assume un'espressione sofferta. «Ritira l'incantesimo» grida, «o ti accorgerai dell'ira di Mananka». Ma la sua minaccia è vana e la faccia si dissolve davanti ai tuoi occhi: il fumo rientra nella scatola e non hai più nulla da temere.

Se non l'hai già fatto, puoi esaminare l'altra scatola (vai al **258**), altrimenti lascia il villaggio (vai al **196**).

404

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il gioiello solare necessario per realizzarlo. Cerchi inutilmente di pronunciare la formula, ma intanto il serpente ti colpisce. Perdi ancora 2 punti di Resistenza.

Torna al **275** e fai un'altra scelta.

405

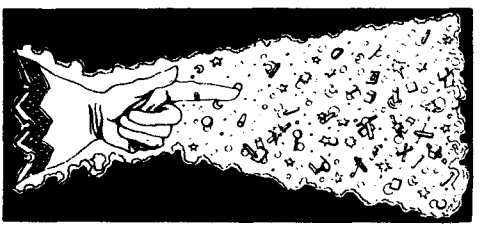
Perdi 4 punti di Resistenza. Tendi il braccio e pronunci la formula: un gruppetto di palline infuocate appaiono nella tua mano; le tiri sul piccolo Elvin e alcune di queste lo colpiscono bruciandogli le ali e facendolo cadere a terra come una torcia infuocata.

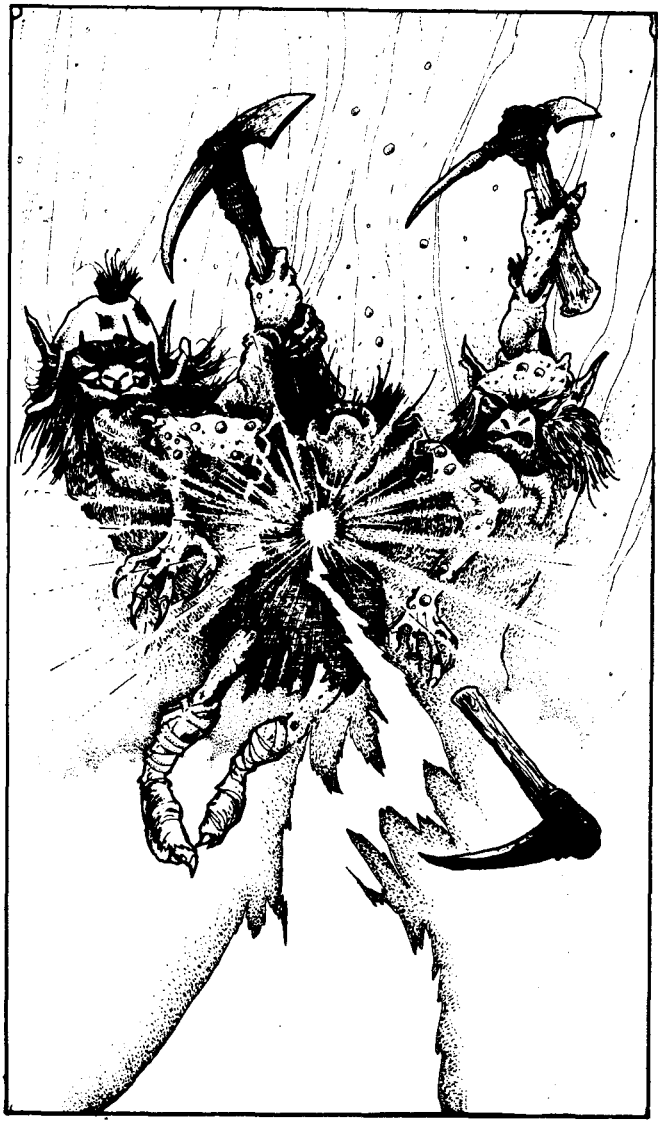
Vai al **121.**

406

Perdi 1 punto di Resistenza. Stai per venire a conoscenza di una regola molto importante: non puoi servirti della magia quando hai le mani legate. Hai sprecato energie.

Vai al **112.**





407

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e punti l'indice sul primo Goblin. Un raggio di luce parte dal tuo dito e colpisce il mostro proprio nel petto, uccidendolo all'istante. Gli altri due si fermano immediatamente indecisi se continuare a combattere. Tira i dadi per ognuno dei due Goblin restanti: se la cifra ottenuta è maggiore o uguale alla loro Abilità decidono di dileguarsi nel bosco, altrimenti continuano a combattere con queste modalità:

Secondo Goblin	Abilità 6	Resistenza 4
Terzo Goblin	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci il combattimento (con uno o con entrambi) vai al **155**; se tutt'e due se la squagliano vai al **202.**

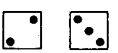
408

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e la pioggia di ghiande cessa improvvisamente. Gli Elvin si guardano attorno meravigliati vedendo che le ghiande rimbalzano su uno scudo invisibile. Quando l'incantesimo perde il suo effetto hai già avuto modo di andartene illeso.

Vai al **7.**

409

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ti concentri sulla serratura. Uno scatto ti avverte che il meccanismo si è messo in moto; infatti, dopo qualche istante, il chiavistello si muove e riesci ad aprire la



gabbia. La donna ti ringrazia e intende ripagarti per il tuo aiuto. Preferisci un oggetto magico (vai al **248**) o qualcosa di utile in combattimento (vai al **122**)?

410

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula che però non produce alcun effetto. Il Golem di Legno ti attacca e ti dà un colpo che ti fa perdere 2 punti di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi lo specchio dal telaio d'oro necessario per realizzarlo.

Torna all'**87** e fai un'altra scelta.

411

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e aspetti: lentamente il suolo si allontana da te, mentre cominci ad ingrandirti. Il Gigante delle colline ti guarda incredulo mentre diventi grande quanto lui. Ora devi combatterlo:

Gigante	Abilità 9	Resistenza 11

ma sotto l'effetto di questo incantesimo hai il diritto di raddoppiare la tua Resistenza.

Se vinci vai al **265.**

412

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **201** e fai un'altra scelta.

413

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **158** e fai un'altra scelta.

414

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **99** e fai un'altra scelta.

415

Perdi 4 punti di Resistenza. Il mostro si volta, inizia a muovere la sua coda mortale e cerca di pungerti, ma va ad urtare contro il campo di forza invisibile che hai creato grazie alla formula magica. Ora puoi ricorrere ad un incantesimo d'attacco (vai al **364**) o puoi sfoderare l'arma e combatterlo (vai al **227**).

416

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **64.**

417

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. I serpenti si avvicinano e ti attaccano. Tira un dado: se fai 6 il morso è velenoso e non ti resta più molto da vivere. Altrimenti il numero uscito corrisponde ai punti di Resistenza che devi perdere.

Se sei riuscito a sopravvivere torna al **63** e fai un'altra scelta.

418

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Il lampo ti colpisce nel petto e ti uccide all'istante. La tua missione finisce qui ...

419

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. A questo punto puoi continuare diritto (vai al **73**) o tornare indietro e prendere l'altro sentiero (vai al **51**).

420

Se non hai abbastanza Resistenza per pronunciare una formula devi andare al **227** e combattere la creatura con l'arma.

In caso contrario scegli uno dei seguenti incantesimi:

ZIP	NIT	FIF	WAL	SUD
347	**326**	**436**	**447**	**370**

421

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la fialetta di colla necessaria per realizzarlo. Intanto la bestia notturna ti attacca e ti fa perdere 2 punti di Resistenza.

Torna al **123** e fai un'altra scelta.

422

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il ramoscello di giovane quercia necessario per realizzarlo. Perdi altri 2 punti di Resistenza poiché hai cercato di pronunciare la formula senza successo.

Torna al **239** e fai un'altra scelta.

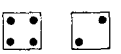
423

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e senti dentro di te una voce che ti suggerisce di usare la formula DOP per aprire la porta; questa è la tua unica speranza, a meno che tu non sia tanto forte da riuscire a sfondarla.

Torna al **66** e fai un'altra scelta.

424

Perdi 2 punti di Resistenza. Cadi nel fossato, ma il tuo corpo ondeggia in aria per rallentare la caduta. Vai al **277** dove ti verrà detto di tirare un dado: grazie a questo incantesimo puoi sottrarre 3 dal numero uscito e puoi ignorare la penalizzazione prevista in caso di doppio 6.



425

Possiedi dei denti di Goblin? Se ne hai gettane a terra quanti vuoi e pronuncia la formula. Perdi 1 punto di Resistenza per ogni Goblin che crei. Ognuno di questi spiriti ha Abilità 5 e Resistenza 5 e tu sei in grado di ordinare loro di attaccare il Cane Lupo. Se i tuoi Goblin riescono ad ucciderlo vai al **50**; in caso contrario finisci tu il combattimento e se vinci vai al **50.** Se non hai dei denti di Goblin cerchi invano di pronunciare la formula, ma non succede niente; intanto la belva ti salta addosso e ti ferisce alla gola facendoti perdere 5 punti di Resistenza. Devi combatterlo:

Cane Lupo	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci vai al **50.**

426

Perdi 2 punti di Resistenza. Il serpente è pronto ad attaccarti, ma aspetta che sia tu a fare la prima mossa. Osservi l'animale e ti senti più tranquillo quando vedi che sparisce di nuovo, ma potresti giurare che prima di svanire nel nulla ti ha fatto l'occhiolino. Ti stringe nuovamente il braccio e ti tira.

Vai al **94.**

427

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **166** e fai un'altra scelta.

428

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. I Goblin ti attaccano e ti fanno perdere altri 2 punti di Resistenza. Tenta la Fortuna, se vuoi, e se sei fortunato riesci ad evitare l'attacco. Altrimenti torna al **217** e combatti o ricorri nuovamente alla magia.

429

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi la pozione di acqua di fuoco necessaria per realizzarlo.

Torna al **4** e fai un'altra scelta.

430

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **256.**

431

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e un campo di forza si forma attorno al tuo corpo e ti protegge. Ora puoi andare al **79,** ma non ci sarà contatto tra te e gli uomini del villaggio e non ti verrà fatto alcun male.

432

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste. Mentre ti sforzi di pronunciarlo la sentinella ti salta addosso e ti fa cadere a terra. Prima di riuscire ad alzarti la creatura è sopra di te e ti affonda i suoi denti ripugnanti nella gola. Il tuo viaggio finisce qui...

433

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ordini ai serpenti di allontanarsi. Per ora sei salvo, ma come farai ad uscire dal fosso? Se non hai ancora invocato l'aiuto di Libra vai al **273**; in caso contrario puoi solo usare tutta la tua Resistenza per tenere lontani i serpenti, finché non la esaurisci. Il tuo viaggio finisce qui...

434

Perdi 1 punto di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Sei preso dal panico: non puoi più far niente per evitare il lampo mortale. Il tuo viaggio è terminato...

435

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente. Se vuoi continuare diritto vai al **73**; se preferisci tornare indietro e prendere l'altro sentiero vai al **51.**

436

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **307.**

437

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **123** e fai un'altra scelta.

438

Perdi 4 punti di Resistenza. Pronunci la formula, e un lampo di luce si sprigiona dal tuo indice e colpisce il tuo avversario al petto. Il Goblin traballa per qualche attimo, poi cade a terra e muore.

Vai al **186.**

439

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste e cadi nel fosso.

Vai al **277.**

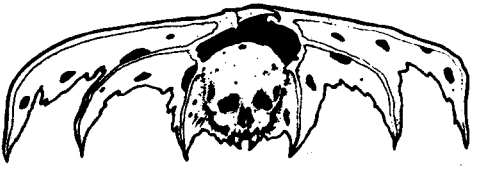
440

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **74** e fai un'altra scelta.

441

Possiedi 1 Pezzo d'Oro? Se non ce l'hai l'incantesimo non fa effetto e il piccolo Elvin ti è di nuovo addosso e ti infligge un'altra ferita facendoti perdere altri 2 punti di Resistenza: torna al **203** e fai un'altra scelta. Se invece hai la moneta appoggiala sul polso e pronuncia la formula: attorno al tuo braccio si forma uno scudo invisibile che ti assicura un'efficace protezione. Torna al **203** e combatti l'Elvin, ma grazie allo scudo hai il diritto di sottrarre 2 punti dalla sua Forza d'Attacco. A combattimento ultimato il Pezzo d'Oro ha perduto il suo valore.



442

Perdi 1 punto di Resistenza e pronunci la formula. Possiedi della cera d'api? Se ne hai strofinala sulla spada che acquista poteri magici. Torna al **217** e combatti il Goblin, ma ogni volta che lo ferisci raddoppia la perdita della sua Resistenza. Se non hai la cera *ritieni* che la tua spada sia incantata, ma non è così, quindi infligge all'avversario un colpo del tutto normale. Se hai già usato questo incantesimo con successo ora hai esaurito tutta la cera d'api; in caso contrario ti sei servito solo di metà della riserva.

443

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **4** e fai un'altra scelta.

444

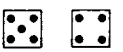
Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Torna al **201** e fai un'altra scelta.

445

Perdi 5 punti di Resistenza. Questo incantesimo non esiste.

Vai al **64.**



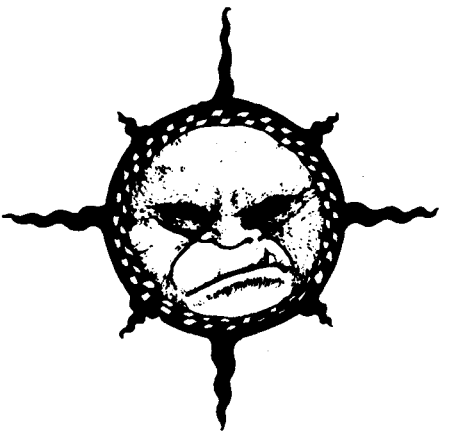
446

Perdi 5 punti di Resistenza. Sfortunatamente questo incantesimo non esiste; hai perso troppo tempo per pronunciare la formula e di conseguenza non te ne resta altro per fuggire. Il masso ti schiaccia e ti uccide. Il tuo viaggio è terminato...

447

Perdi 4 punti di Resistenza. La Manticora ti sta di fronte e si prepara ad avventarsi su di te. Proprio mentre sta spiccando il salto pronunci la formula, e lei va a sbattere contro il muro invisibile che si è interposto tra te e la bestiaccia. Ordini al muro di circondarla, poi afferri la ragazza Svinn e ti metti a correre verso l'uscita.

Vai al **456.**

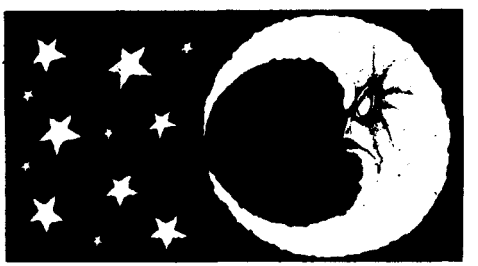


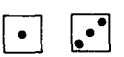
448

Perdi 4 punti di Resistenza. Il mostro si ferma e gli ordini di tornare nel bosco. Essendo riuscito ad evitare il mostro puoi tornare al paragrafo da dove sei venuto.

449

Perdi 2 punti di Resistenza. Aspetti che l'incantesimo faccia effetto: senti dentro di te una voce misteriosa che ti dice che è più prudente evitare la porta e lasciare la miniera. Se desideri seguire il consiglio vai al **144**; se preferisci proseguire cercando di aprire la porta torna al **268** e fai un'altra scelta.





450

Perdi 1 punto di Resistenza. Non puoi servirti di questo incantesimo poiché non possiedi il braccialetto d'osso necessario per realizzarlo. In ogni caso non avresti potuto fare incantesimi con le mani legate! Ricordatene in futuro, e vai al **112.**

451

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente.

Torna al **220** e fai un'altra scelta.

452

Perdi 5 punti di Resistenza. Pronunci la formula, ma non succede niente.

Torna al **117** e fai un'altra scelta.

453

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e cominci ad ingrandirti fino a diventare tre volte più grande del normale. Il mostro non si muove. Tenta la Fortuna. Se sei fortunato la bestia scappa nel bosco; se sei sfortunato o se preferisci non tentare la Fortuna il mostro ti attacca, ma grazie all'incantesimo puoi raddoppiare la tua Abilità.

Poi torna al **123.**

454

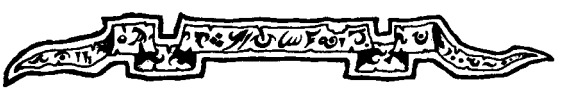
Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e ti domandi da che parte ti conviene andare. Guardando la porta aperta ti senti prendere da una sensazione di malessere e la fronte comincia a sudarti. Viceversa, quando torni verso l'entrata della stanza la sensazione scompare e ritorni calmo.

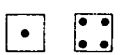
Se decidi di attraversare la porta e di proseguire vai al **6.** Se ritorni sui tuoi passi e riattraversi la stanza in direzione opposta vai al **120.**

455

Perdi 2 punti di Resistenza. Pronunci la formula e l'oscurità invade la stanza. Lo spirito grida: «Non riuscirai a sfuggirmi, mortale». Ma intanto approfittando delle tenebre riesci a sgattaiolare fuori della capanna.

Vai al **196.**

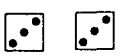




Lasci la tana della Manticora e segui il passaggio verso una fonte di luce. Come speravi una fessura nella grotta ti consente di uscire all'aperto, e ti trovi sul fianco della collina; assieme alla giovane prendi il sentiero per Torrepani e giungi a destinazione. Il capo è felicissimo di aver ritrovato sua figlia e nel villaggio iniziano i festeggiamenti, poiché hai liberato tutti dalla maledizione. Ricevi gli onori della popolazione e decidi di passare il resto della giornata al villaggio per riposarti. Ti rechi dal sacerdote degli Svinn che ti cura le ferite, ti guarisce da ogni malattia e ti toglie ogni maledizione. La tua Abilità, Resistenza e Fortuna tornano al loro punteggio iniziale. Il sacerdote ha anche il potere di liberarti dalla fastidiosa piccola Minimite, se Jann è ancora con te. Quella notte dormi profondamente e al mattino ti alzi per rimetterti in viaggio. Prima di partire il capo viene a salutarti e ti porge due doni: una borsa contenente 10 Pezzi d'Oro e una grande chiave. «So che ti stai dirigendo a Kharé» dice il capo, «ma è una città infausta e dovrai continuamente stare in guardia. Due anni fa un viaggiatore passò di qui tornando da Kharé e mi diede questa chiave dicendo che non sarebbe mai più tornato. Questa è la chiave delle porte della città e grazie a questa potrai entrare senza che nessuno ti veda». Una volta arrivato alla porta sud di Kharé, nella prossima avventura, se vuoi servirti della chiave vai al **12.**

Lo ringrazi e lasci Torrepani; ti sei fatto molti amici qui, e puoi aumentare di 1 punto la tua Fortuna iniziale. Ben presto il sentiero scende dalle colline Shamutanti e attraversa delle risaie.

Da lontano scorgi le alte mura del porto di Kharé, la prossima tappa della tua ricerca...



LIBRO DELLA MAGIA

Durante il periodo di allenamento ti sono stati insegnati diversi incantesimi e formule magiche che potranno aiutarti nella tua avventura. Alla fine di queste istruzioni troverai la lista completa di queste formule, identificabili da parole di tre lettere. Nel corso dell'avventura ti sarà data l'opportunità di servirti delle formule magiche per risolvere problemi e per difenderti dai vari avversari, ma bada: *gli incantesimi sono identificabili esclusivamente da queste parole di tre lettere, perciò è importante che tu riesca a memorizzare almeno alcuni di questi codici.* A questo proposito sarà opportuno che, prima di iniziare ad usare i tuoi poteri magici, dedichi un po' di tempo allo studio delle formule, come farebbe un vero aspirante che decida di dedicarsi alle arti magiche. Ovviamente non sarai in grado di memorizzare tutt'e quarantotto le formule in una volta, ma a forza di usarle acquisterai una certa dimestichezza con gli incantesimi più utili. Per cominciare cerca di memorizzare tra i sei e i dieci incantesimi (i più adatti per cominciare sono quelli che ti verranno indicati più avanti), senza trascurare per questo la tua maestria nel maneggiare la spada. Con un po' di fortuna riuscirai a portare a termine la tua ricerca con questi pochi incantesimi, ma tieni presente che il tuo compito sarà tanto più facile quanti più incantesimi sarai in grado di usare. Alcune formule richiedono l'ausilio di qualche oggetto magico, come un gioiello o un anello incantato; se cercherai di usare l'incantesimo senza essere in possesso dell'oggetto appropriato perderai Resi-

stenza, poiché l'incantesimo non produrrà alcun effetto.

Ogni volta che pronunci una formula magica (con successo o meno) attingi alle tue riserve di energia e di concentrazione, perciò ogni incantesimo avrà un suo costo espresso in punti di Resistenza: ogni volta che ricorri alla magia devi dedurre questo costo dalla tua Resistenza totale. Hai tutto il tempo che vuoi per studiare gli incantesimi prima di imbarcarti in questa avventura, *ma una volta riposto il Libro della Magia non potrai più consultarlo, e dovrai far conto esclusivamente sulla tua memoria finché l'avventura non sarà terminata.* Non sei neppure autorizzato a copiare gli incantesimi per servirtene con maggior praticità. Questo perché, trovandoti ad affrontare una creatura che ti prende di sorpresa, non avresti il tempo materiale per metterti a sfogliare il Libro della Magia cercando la formula giusta!

I sei incantesimi più utili

Codice	*Effetto*	*Costo in Resistenza*
ZAP	Crea un dardo di luce che si sprigiona dalla punta delle dita.	4
FOF	Crea un campo di forza protettivo.	4
LAW	Conferisce il potere di controllare la volontà di un avversario.	4
DUM	Rende gli avversari estremamente goffi.	4
HOT	Crea una palla di fuoco da scagliare contro i nemici.	4
WAL	Crea un muro magico che difende da tutti i tipi di proiettili.	4

ZAP e HOT sono formule particolarmente adatte in attacco, FOF e WAL sono formule che servono a difendersi da tutti i tipi di aggressione, mentre LAW e DUM ti saranno utili quando ti verranno tesi dei tranelli.
Tieni presente che spesso queste formule sono più potenti del necessario; sono abbastanza costose in termini di Resistenza, ma servono a tirarti fuori da tutte le situazioni difficili. Quando conoscerai un numero maggiore di incantesimi sarai in grado di ricorrere a formule più economiche, ma altrettanto efficienti in determinate situazioni di pericolo.
Rileggi la lista e copri la colonna «Effetto» con la mano. Quanti te ne ricordi? Quando avrai imparato tutt'e sei le formule a memoria potrai iniziare la tua ricerca.

Qualche suggerimento

Più incantesimi conosci, meglio sfrutti la tua Resistenza e la tua Abilità.
La conoscenza delle sei formule di base ti consente di iniziare senza perdere troppo tempo: queste formule ti permettono di risolvere la maggior parte delle difficoltà ma costano molto in termini di Resistenza; spesso è più opportuno servirsi della abilità nel maneggiare la spada, sebbene un po' limitata, specialmente quando ti trovi di fronte a creature deboli. In questo modo eviti di far abbassare pericolosamente il punteggio di Resistenza. Esistono incantesimi più economici, ma ti sarà data la possibilità di sceglierli più di rado e domanderanno uno sforzo maggiore di memoria. Le formule più economiche sono quelle che necessitano di oggetti magici, di cui ti dovrai essere già fornito nel corso dell'avventura.
Ricordati che se tiri a indovinare incantesimi che non esistono sarai soggetto a gravi penalità! Se scegli un codice che non esiste o se non possiedi l'oggetto magico richiesto perderai punti di Resistenza senza ottenere alcun vantaggio, e in certi casi la penalizzazione sarà la morte!
Non tutte le formule magiche si trovano in questa prima avventura. Presto imparerai a conoscere meglio le formule e avrai dimestichezza con esse; in linea generale c'è una logica nella loro disposizione, nelle possibilità che ti vengono offerte e nei codici stessi, ma di tutto ciò dovrai accorgerti da solo. L'esperienza migliorerà la tua abilità nel praticare le arti magiche. Tutto ciò fa parte della magia.

ZAP

Estremamente potente, questa formula permette di creare un lampo di luce che parte dalla mano di chi la pronuncia e può essere lanciato nella direzione desiderata. Si rivela efficace su tutte le creature viventi che non sono protette dalla magia, ma richiede grande forza e concentrazione.

Costa 4 punti di Resistenza.

HOT

Chi si serve di questa formula punti le mani nella direzione desiderata e una palla infuocata apparirà nella sua mano e potrà venire gettata contro il bersaglio desiderato. Si rivela efficace su qualsiasi creatura, anche se dotata di poteri magici, a condizione che non sia immune al fuoco. La palla di fuoco provoca gravi bruciature all'avversario colpito e poi si estingue immediatamente.

Costa 4 punti di Resistenza.

FOF

Questo potente incantesimo permette di creare una barriera magica, che si eleva di fronte a chi pronuncia la formula con lo scopo di tenere a distanza tutte le creature normali e la maggior parte di quelle dotate di poteri magici. Una grande concentrazione mentale è richiesta per la messa in pratica di questo incantesimo, ma il campo di forza così creato è estremamente solido e inoltre è sotto il controllo della volontà del suo creatore che può modellarlo ed orientarlo a suo piacimento, oppure può aprirvi un varco!

Costa 4 punti di Resistenza.

WAL

Questa formula permette di creare un muro invisibile che si erge davanti a colui che la pronuncia. Questo muro è impenetrabile, e nessun tipo di proiettile o di creatura potrà varcarlo. Questo incantesimo sarà molto utile in numerose situazioni in cui è necessario difendersi.

Costa 4 punti di Resistenza.

LAW

Chi si serve di questo incantesimo contro una creatura che lo sta attaccando ha il potere di controllare la volontà dell'attaccante, che porrà termine all'aggressione e obbedirà ciecamente a chi ha pronunciato la formula. Comunque questo incantesimo funziona soltanto su creature prive di intelligenza, ed ha una breve durata.

Costa 4 punti di Resistenza.

DUM

Servendosi di questo incantesimo su una creatura che tiene in mano un oggetto qualsiasi (un'arma per esempio), si renderà l'avversario goffo e i suoi movimenti scoordinati. Lascerà cadere l'oggetto, annasperà per raccoglierlo e lo lascerà cadere di nuovo; in breve, la creatura non sarà in grado di nuocere con nessun tipo di arma quando sarà sotto l'effetto di questo incantesimo.

Costa 4 punti di Resistenza.

BIG

Quando questo incantesimo è diretto su chi lo pronuncia, il suo corpo diventerà tre volte più grande del normale. Ciò aumenta la forza di chi si è servito di questa formula ed è particolarmente utile in caso di avversari di grandi dimensioni, ma deve essere usato con prudenza in spazi limitati.

Costa 2 punti di Resistenza.

WOK

Per servirsi di questa formula è necessario essere in possesso di una moneta. Prima di pronunciare la formula bisogna appoggiare la moneta sul polso; questa si fisserà al polso grazie alla magia e produrrà un invisibile scudo metallico dotato di un campo magnetico circolare di circa un metro di diametro. Questo scudo invisibile è in grado di proteggere da tutte le armi esistenti. Quando la formula perderà il suo effetto la moneta perderà il suo valore e non sarà più utilizzabile.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOP

Questo incantesimo può venire usato per aprire una porta chiusa a chiave. Il sortilegio agisce direttamente sulla serratura e la porta viene aperta con facilità. Se la porta è sprangata dall'interno, il catenaccio si muove e la porta si apre. Questo incantesimo non funziona su porte che sono state chiuse con una procedura magica.

Costa 2 punti di Resistenza.

RAZ

Per ricorrere a questa formula è necessaria della cera d'api. Spalmando la cera su qualsiasi tipo di arma affilata (come una spada, un'ascia o un pugnale) e pronunciando la formula, la lama diventerà tagliente come quella di un rasoio e infliggerà all'avversario delle ferite due volte più dannose. Ciò significa che invece di perdere 2 punti di Resistenza, il nemico ne perderà 4.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUS

Questa formula può essere pronunciata se si sospetta di qualche trappola o tranello. Una volta pronunciata indicherà per comunicazione telepatica se il sospetto è fondato, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo. Se chi fa uso di questo incantesimo è già stato tratto in inganno, questo sortilegio potrà minimizzarne le conseguenze, ma solo in certe situazioni.

Costa 2 punti di Resistenza.

SIX

Questa formula produce il suo effetto su chi la pronuncia ed ha il potere di creare cinque copie di chi se ne serve, tutte identiche e capaci di ricorrere alla magia e/o di attaccare; ognuna delle copie eseguirà la stessa azione, come se fosse riflessa in uno specchio. La maggior parte delle creature che si trovano di fronte a queste copie non saranno in grado di riconoscere quella reale e dovranno combatterle tutt'e sei.

Costa 2 punti di Resistenza.

GIG

Una volta pronunciata questa formula, chi ne sarà vittima proverà un incontrollabile desiderio di mettersi a ballare. Chi si serve di questo incantesimo può far danzare allegramente qualsiasi creatura suonando un flauto di bambù. Se chi ricorre a questa formula è in possesso del flauto in questione farà danzare la creatura fintanto che lo suonerà e nella maggior parte dei casi avrà il tempo di scappare, altrimenti potrà godersi lo show.

Costa 1 punto di Resistenza.

GOB

Per poter utilizzare questa formula bisogna essere in possesso di uno o più denti di Goblin. Una volta pronunciata la formula ogni dente si trasformerà in un Goblin armato. A questi Goblin può venire ordinato di combattere un nemico o di eseguire qualsiasi ordine impartito. Gli spiriti spariranno non appena avranno eseguito il comando.

Costa 1 punto di Resistenza
per ogni Goblin creato.

YOB

Per servirsi di questa formula bisogna essere in possesso di un dente di gigante. Se la formula verrà pronunciata correttamente il dente si trasformerà in un gigante alto tre metri e mezzo. Chi si servirà di questa formula avrà il diretto controllo sul gigante e potrà ordinargli di combattere un avversario o di fargli fare

qualche lavoro di fatica. Il gigante sparirà non appena fatto il suo dovere.

Costa 1 punto di Resistenza.

GUM

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una fialetta di colla. Dopo aver pronunciato la formula la colla diventerà super adesiva e farà presa all'istante. Grazie a questo sortilegio si potranno incollare creature, pavimenti o muri, ma è necessario che ci sia il contatto con la colla contenuta nella fiala. Per ottenere il risultato desiderato sarà sufficiente gettare liquido adesivo ai piedi della creatura o sistemare la fiala sulla sommità di una porta leggermente socchiusa in modo che cada quando la si apre.

Costa 1 punto di Resistenza.

HOW

Questo incantesimo può venire usato in situazioni pericolose quando si desidera avere informazioni su come mettersi in salvo. Dopo averla pronunciata ci si sentirà attirati verso l'uscita più sicura o verso qualche oggetto necessario per difendersi che si trova nei paraggi, come sospinti da una strana forza.

Costa 2 punti di Resistenza.

DOC

Grazie a questo sortilegio la pozione medicinale, di cui bisogna essere già in possesso, aumenterà il suo effetto e sarà in grado di guarire qualsiasi ferita dell'umano o dell'animale che la beve.

Potrai usare la pozione su di te, ma tieni presente che non ha la facoltà di riportare in vita chi è già morto.

Costa 1 punto di Resistenza.

DOZ

Ci si può servire di questo incantesimo su qualsiasi creatura, riducendo la sua velocità di movimento di sei volte. La creatura, allora, sembrerà muoversi al rallentatore, e renderà più facile la fuga o la difesa.

Costa 2 punti di Resistenza.

DUD

Pronunciando questa formula si può creare un tesoro immaginario: pezzi d'oro, monete d'argento, gemme e gioielli appariranno agli occhi degli osservatori e serviranno ad attirare la loro attenzione. L'immaginaria ricchezza scomparirà appena colui che si è servito di questo incantesimo scomparirà dalla vista.

Costa 2 punti di Resistenza.

MAG

Questa formula ha la capacità di proteggere dalla maggior parte di sortilegi. Dovrà essere pronunciata tempestivamente, prima che il sortilegio con cui si viene attaccati faccia effetto. Questa formula è molto efficace, ed opera neutralizzando l'effetto del sortilegio di cui potrà servirsi un nemico, ma non funziona per tutti i sortilegi avversi.

Costa 2 punti di Resistenza.

POP

Questo incantesimo è semplice, ma molto efficace e richiede una grande capacità di concentrazione. Per realizzarlo sono necessari dei cristalli che, una volta caricati di poteri magici, possono venir gettati sugli avversari e esplodono al contatto. Questi cristalli sono in grado di causare gravi danni e provocano un gran rumore nel momento in cui esplodono.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAL

Questo incantesimo si rivela molto utile quando si cade in una fossa di serpenti o comunque da un'altezza considerevole. Rende il corpo di chi lo pronuncia leggero come una piuma. Costui fluttuerà in aria e andrà ad atterrare dolcemente per terra.

Costa 2 punti di Resistenza.

DIM

Questo incantesimo rappresenta un buon mezzo di difesa: permette di confondere la mente dell'attaccante che appare temporaneamente stordito. Comunque dev'essere usato con prudenza poiché la creatura potrebbe reagire in modo irrazionale e imprevedibile.

Costa 2 punti di Resistenza.

FOG

Questo incantesimo dev'essere usato in ambienti chiusi e senza finestre. Una volta pronunciata la formula l'oscurità più totale regnerà nella stanza anche se ci saranno torce e candele accese. Solo colui che si serve

di questo sortilegio è in grado di vedere, mentre tutte le creature presenti nella stanza diventeranno cieche. L'effetto è solo temporaneo.

Costa 2 punti di Resistenza.

MUD

Per far funzionare questo incantesimo bisogna spargere della sabbia per terra nel luogo desiderato (per esempio davanti ad una creatura). Pronunciando la formula si otterrà una pozza di sabbie mobili, e chi ci metterà piede, affonderà lentamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIF

Pronunciando questa formula un odore nauseante si espanderà nell'ambiente circostante. L'odore è talmente disgustoso che chiunque lo respira è immediatamente preso da vomito e si trova per questo in notevole svantaggio rispetto al suo avversario. Ma bisogna stare attenti poiché anche chi si serve di questo incantesimo sarà vittima di questo odore a meno che non possegga un paio di tamponi per il naso.

Costa 1 punto di Resistenza.

TEL

Per far funzionare questo incantesimo è necessario indossare una calotta di tela. Chi porta questo copricapo ha la facoltà di leggere nel pensiero di qualsiasi creatura intelligente incontrata, ottenendo informazioni

sulla sua forza, sulla sua debolezza, sugli oggetti che si trovano in una stanza nei paraggi e così via.

Costa 1 punto di Resistenza.

GAK

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una maschera nera che dev'essere indossata mentre si pronuncia la formula. L'avversario colpito da questo sortilegio sarà preso da una terribile sensazione di paura. Le creature coraggiose saranno meno colpite di quelle codarde; l'effetto potrà variare da un semplice sudore freddo a uno stato di paura tale da ridurre la creatura in questione a una massa di gelatina tremolante in un angolo della stanza.

Costa 1 punto di Resistenza.

SAP

L'effetto di questo incantesimo, utilizzabile solo in combattimento, è quello di demoralizzare un avversario che non avrà più la volontà di vincere. Una creatura così depressa sarà facile da battere, sebbene la vittoria non sia assicurata.

Costa 2 punti di Resistenza.

GOD

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di un gioiello d'oro. Pronunciata la formula, la creatura colpita da questo sortilegio proverà un grande sentimento di amicizia nei confronti di chi se n'è servito. Ciò *non* significa che le creature in questione rinunceranno a combattere, ma non sarà difficile

ottenere da loro informazioni che altrimenti non si sarebbero lasciate scappare. Inoltre possono essere d'aiuto a dispetto della loro abituale ostilità.

Costa 1 punto di Resistenza.

KIN

Questo incantesimo, utilizzabile in combattimento, necessita di uno specchio col telaio d'oro, che viene posto di fronte ad una creatura nel momento in cui si pronuncia la formula. In questo modo si crea un duplicato della creatura in questione, che però è sotto il diretto controllo del possessore dello specchio il quale può impartire alla copia l'ordine di combattere l'originale. Entrambe le creature combatteranno con la stessa forza e solo il caso segnerà la loro sorte. Se vince l'originale il suo doppio sparisce, come del resto avrebbe fatto se fosse stato il vincitore.

Costa 1 punto di Resistenza.

PEP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una pozione d'acqua di fuoco. Chi pronuncia questa formula duplica o triplica la sua forza, e sebbene gli effetti siano solo temporanei durano a sufficienza per facilitare un combattimento o per compiere fatiche che richiedono grande forza.

Costa 1 punto di Resistenza.

ROK

Una speciale polvere di pietra è richiesta per questo incantesimo; questa deve essere gettata su una creatu-

ra mentre si pronuncia la formula e in pochi secondi la vittima inizierà a pietrificarsi: i suoi movimenti si faranno sempre più lenti finché si immobilizzerà e comincerà a diventare grigia. In pochi istanti si sarà solidificata e sarà diventata una statua di pietra grigia.

Costa 1 punto di Resistenza.

NIP

Chi si serve di questa formula diventa straordinariamente rapido ed è in grado di correre, parlare, pensare o combattere tre volte più velocemente. Comunque questo incantesimo fa effetto solo annusando della polvere gialla prima di pronunciare la formula.

Costa 1 punto di Resistenza.

HUF

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso del corno del vento, uno strumento della famiglia delle trombe che emette un suono discordante. Pronunciando la formula si punti il corno nella direzione desiderata e una bufera tremenda uscirà dalla sua apertura. La potenza di questo vento è talmente grande da riuscire a buttare a terra creature della dimensione di un uomo o da far cadere qualsiasi tipo di oggetto.

Costa 1 punto di Resistenza.

FIX

Questo incantesimo è applicabile ad esseri animati o inanimati ed ha lo scopo di immobilizzarli completamente, perfino se si trovano sospesi a mezz'aria. Co-

munque per potersi servire di questa formula bisogna essere in possesso di un ramoscello di giovane quercia; la persona o la cosa rimaste vittime di questo sortilegio rimarranno immobili finché colui che ha pronunciato la formula si troverà nei paraggi.

Costa 1 punto di Resistenza.

NAP

Efficace solo su creature viventi, questo incantesimo fa addormentare le sue vittime in pochi secondi. La formula dev'essere pronunciata oscillando un pendolo di ottone davanti agli occhi della creatura che, dopo averlo fissato per qualche istante, si assopirà sotto l'effetto dell'ipnosi.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZEN

Per poter utilizzare questo incantesimo bisogna portare al collo un medaglione tempestato di pietre preziose. Chi pronuncia questa formula ha la facoltà di fluttuare nell'aria all'altezza desiderata, di restare così sospeso per tutto il tempo desiderato e di muoversi a suo piacimento.

Costa 1 punto di Resistenza.

YAZ

Questo incantesimo non produce effetto se chi lo usa non possiede un prezioso anello di perle. Portandolo al dito mentre viene pronunciata la formula si diventa invisibili agli occhi di qualsiasi creatura dotata di intelligenza. Ciò comporta notevoli vantaggi durante i

combattimenti o permette di scappare da situazioni pericolose. Ogni creatura provvista di udito sarà comunque in grado di sentire il rumore di qualcuno che si muove nella stanza; inoltre le creature meno intelligenti si riveleranno meno sensibili a questo sortilegio basato sull'illusione.

Costa 1 punto di Resistenza.

SUN

Questo incantesimo fa effetto solo con l'aiuto del giallo gioiello solare. Dopo aver pronunciato la formula il gioiello inizierà a luccicare. L'intensità di luce emanata è sotto il controllo di chi si serve di questo incantesimo che potrà farlo brillare intensamente per accecare gli avversari o potrà fargli emettere una luce forte abbastanza da illuminare stanze buie.

Costa 1 punto di Resistenza.

KID

Per far funzionare questo incantesimo bisogna indossare un braccialetto d'osso. Dopo aver pronunciato la formula bisogna concentrarsi su una visione immaginaria (per esempio che il pavimento sia coperto di carboni ardenti o di trasformarsi in un demone eccetera) che diventerà reale agli occhi della vittima prescelta. In questo modo si potrà scappare con facilità o si potrà impressionare a sufficienza una creatura, a patto che non sia intelligente. Si tenga presente che comportandosi in modo incompatibile con l'immagine creata (per esempio trasformandosi in un topo e poi

sfoderando l'arma per colpire l'avversario) gli effetti di questo incantesimo svaniscono immediatamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

RAP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna indossare una parrucca verde. Grazie a questa parrucca si potrà capire la lingua di creature non umane e si potrà discorrere con loro (per esempio con orsi, Goblin eccetera).

Costa 1 punto di Resistenza.

YAP

Questo incantesimo permette di comunicare con la maggior parte degli animali, ma sarà inefficace se non si porta la parrucca verde.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZIP

Incomparabile aiuto in battaglia, questo incantesimo può venire usato solo indossando l'anello di metallo verde proveniente dal Picco della Roccia. Pronunciando la formula si ha la facoltà di sparire e riapparire a breve distanza. In questo modo si potranno attraversare certi materiali teneri come il legno o l'argilla, ma non la pietra, il metallo e altri materiali solidi.

Costa 1 punto di Resistenza.

FAR

Usato assieme a una sfera di cristallo, questo incantesimo permette entro certi limiti di leggere il futuro. La sfera dev'essere tenuta in mano, mentre si recita la formula concentrandosi su di essa. Non si può scegliere con esattezza l'evento da prevedere, ma normalmente gli eventi si riferiscono ad un futuro piuttosto prossimo.

Costa 1 punto di Resistenza.

RES

Aspergendo acqua incantata sul cadavere di un essere umano od umanoide (cioè con due braccia, due gambe e una testa), e pronunciando la formula, si ha la facoltà di riportare la creatura in vita. La risurrezione non è immediata (non ci si può aspettare che il morto si alzi di scatto): la creatura resterà per qualche momento intontita ed assonnata, ma sarà in grado di rispondere a delle domande e successivamente potrà venire uccisa nuovamente.

Costa 1 punto di Resistenza.

ZED

Solo i maghi più esperti possono servirsi di questo incantesimo, poiché per fare effetto ha bisogno di una enorme capacità di concentrazione. Infatti in tutta la storia della magia questa formula è stata impiegata solo una volta. Colui che la usò era il potentissimo Negromante di Throben che non fu mai più visto

dopo che se ne fu servito, perciò non è possibile conoscerne gli effetti. Successivamente si ritrovarono gli appunti del negromante, dai quali sono emerse però delle indicazioni molto vaghe. L'unica cosa certa è che si tratta del più formidabile sortilegio mai esistito, ma nessun mago vivente ne conosce gli effetti.

Costa 7 punti di Resistenza.

librogame®

Diciotto collane ottanta titoli pronti

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

sherlock holmes

dimensione avventura

advanced D&D

sortilegio

grecia antica

oltre l'incubo

misteri d'oriente

guerrieri della strada

blood sword

realtà & fantasia

faccia a faccia

. . . e leggere è vero divertimento.

libroFantasy

1. IL MASSACRO DEI RAMAS
   (Le Leggende di Lupo Solitario)
2. LA CITTÀ MALEDETTA
   (Gord il miserabile)
3. L'INVASIONE
   (Le Leggende di Lupo Solitario)

Nel mondo dei giochi di ruolo, un'esperienza creativa che unisce il gusto del gioco al piacere del racconto.

rolegame

uno sguardo nel buio

Un gioco raffinato e affascinante, di estrema semplicità ma molto realistico nei territori del mitico continente di Atlantide. Si articola in:

volume **INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA**

I primi passi nel continente di Atlantide: tutte le emozioni dell'avventura con un'estrema semplicità di gioco.

una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE'	1
LA FORESTA SENZA RITORNO	2
I SETTE CALICI FATATI	3
LA FIGLIA DEL CALIFFO	4
NELLA FREDDA LUCE DEL NORD	5
LA PORTA DEI MONDI	6

volume **PERFEZIONAMENTO DELL'AVVENTURA FANTASTICA**

Regole più dettagliate, nuovi personaggi, una descrizione completa di Atlantide, in più lo scenario per una nuova avventura.

Kata Kumbas

Un gioco di straordinaria ricchezza e fantasia in una ambientazione mediterranea.
Il volume comprende:
le regole di base
il bestiario
un'avventura introduttiva
tre avventure complete.

Holmes & Co.

Un sistema per trasformare i grandi classici polizieschi in macchine per giocare.
Il volume comprende:
le regole del giallo classico
scenario introduttivo
scenario avanzato
le regole del giallo d'azione
scenario introduttivo
schede dei personaggi.

Finito di stampare
nel mese di luglio 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei librogame®, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* librogame® *in libreria, se hai trovato degli errori... insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.
via San Francesco, 62
34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

La mia serie preferita è:

1. .....

2. .....

3. .....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo librogame

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome .....

Età .....

via/piazza ..... N° .....

C.A.P. ..... Città .....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

.....

.....

.....

LE COLLINE INFERNALI

1

Sortilegio! Quattro volumi da leggere singolarmente o uno dopo l'altro, ma dove comunque **il protagonista sei tu.**

Ti bastano un paio di dadi, una gomma e una matita per lanciarti in un'avventura ai limiti dell'impossibile, in un territorio popolato da esseri singolari, a volte ostili, a volte dispettosi, a volte cordiali e generosi. Se decidi di essere un **guerriero** avrai la tua spada per combattere; ma se vuoi essere un **mago** avrai a disposizione un *Libro della Magia* che contiene tutti gli incantesimi per uscire dalle situazioni più difficili. Ma attenzione: devi avere anche buona memoria, devi osservare i più piccoli indizi, devi risolvere qualche enigma . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra nei territori della stregoneria . . .

copertina illustrata da John Blanche

ISBN 88-7068-194-7

9 788870 681949

70681947

L. 10.000 iva inc

librogame®
il protagonista sei tu